TELJES JÁTÉKPROGRAM: HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

STRATÉGIA - PC GURU 1999/04 - 96%

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/03

THEME PARK INC.
AGE OF SAIL 2
STUPID INVADERS

EXTRA
STUPID INVADERS
HITMAN
GAMING GUIDE

132 OLDAL +2 CD + POSZTER

EXKLUZÍV LEÍRÁS
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

1646 Ft

9 771217 638003 00103

BEMUTATÓK: THE SIMSVILLE, FREEDOM FORCE
Z: STEEL SOLDIERS, WORLD SPORTS CAR, MAJESTIC, TAKEDA
JÁTÉKLEÍRÁS: ONI, SEA DOGS, STARFLEET COMMAND II.
CARNIVORES:ICE AGE, AMERICA, GIFT, ODÜSSZEIA

DEMÓK A CD-N: ONI ◦ GIANTS ◦ GORKAMORKA ◦ HEIST

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

AZ ÚJ ORCA HL SZÉRIA

Partnereink: THRUSTMASTER, Hercules, Saitek, Guillemot, CHERRY, VideoLogic

Ami az új külső mögött rejtőzik:

BIZTONSÁG- Új formatervezett ház a legmodernebb szabványoknak megfelelő érintésvédelemmel.
NYUGALOM- 2. generációs önálló hőmérséklet figyeléssel rendelkező csökkentett zajszintű tápegység.
KÉNYELEM- Cherry programozható multimédia billentyűzet Internet és média lejátszó funkcióval és görgős Internet egér.
GYORSASÁG- A legmodernebb technológia 133 MHz FSB és Memória, 4x AGP grafikusvezérlők és UDMA 66/100 Winchesterek.

Valamint a megszokott minőség, kiváló alkatrészek mely az ORCA számítógépeket a hazai szaklapok szerint is kiemelkedő multimédia számítógépekké tették.

HL-K60020

Intel Pentium®III 600MHz processzor • EPoX i815 alaplap • 64 MB 133 MHz SDRAM • 20 GB HDD, 1.44 MB FDD • Intel Direct AGP 4x VGA • 48xCD-ROM • AC-97 sztereo hang • 56 kbps modem+1hónap korlátlan Internet előfizetés • Cherry multimédia billentyű, görgős egér • Microsoft Windows ME operációs rendszer • 2 év garancia

179.900 Ft+ÁFA

Alapkonfiguráció egyéb igényeivel kérjük keresse fel boltjainkat

A HERTA Kft. az otthoni felhasználók számára az ORCA számítógépekhez a Microsoft Windows Millenium Edition-t ajánlja

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)

Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020

Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

www.orca.hu

GERICOM

German Industrie Computer

www.acomp.hu

Millennium III

- 15.1" XGA-TFT (1400x1050)
- Intel Pentium III 850MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM (512MB bővíthető)
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage 128 Mobility AGP videokártya 16MB
- USB és S-Video kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

769.900 Ft

FRONTMAN

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

***GERICOM* legújabb asztali PC ajánlata!**

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium III 850MHz processzor
- 256MB SDRAM
- 45GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- DVD meghajtó
- 3.5" floppy disk meghajtó
- 2x USB, 1x PCMCIA
- Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

intel inside pentium® !!!

539.900 Ft

PHANTOM

- Intel Mobil Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 2x Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

HOMEBASE kiegészítő külön megvásárolható!

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 750MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

699.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD

599.900 Ft

A legújabb GERICOM modell forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP" HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a 2x Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

MAXIMÁLIS TELJESÍTMÉNY, KIVÉTELES MEGBÍZHATÓSÁG, VERHETETTLEN ÁR!

WEBBOY

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

intel inside celeron™ PROCESSOR

- 13.3" XGA-TFT
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

329.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

419.900 Ft

OVERDOSE II

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg
- Hordtáska

intel inside pentium® !!!

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

489.900 Ft

SUPERSONIC

- Intel Pentium III processzor
- VIA Promedia AGP chipset
- 3.5" floppy disk meghajtó
- Trident Cyber Blade i1 videokártya
- S-Video kimenet
- 2x USB
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

479.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

559.900 Ft

Compugroup
1077 Budapest, Rózsa u. 35.
Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu

Compugroup
6700 Szeged, Móra u. 38.
Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu

Compugroup
9000 Győr, Nagy Imre u. 8.
Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu

Gardex
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250

Mo-Ro
Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu

Spéci
Budapest XIV. Bánki Donát 62.
Tel: 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP PÓLUS
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ANSAN COMPUTER
1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu

ANSAN COMPUTER
9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

ENTERNET 2001 KFT.
XIII. Csángó u. 8.
Tel: 412-2001 Fax: 412-2099

RAMIRIS RUBIN RT.
XIII. Klapka u. 9.
Tel: 349-53-63 Fax: 349-22-76

INTRO

A február meglehetősen siralmasan indult. A karácsonyi dömpingről lecsúszott játékok elfogytak, s hetekig szinte egyetlen program sem jelent meg. Kezdtünk komolyan aggódni, mivel is töltsük meg a februári PC Gurut, amikor hirtelen beesett néhány olyan nagy cím, melyekre egyáltalán nem számítottunk. Először a Theme Park Inc. aranykorongja érkezett meg a legszigorúbb biztonsági előírások mellett (ezek annyira keményesek voltak, hogy mi is csak három nap után tudtuk elindítani a játékot). Az utolsó utáni pillanatban érkezett meg a Desperados: Wanted Dead or Alive, mely leginkább a Commandosra emlékeztet, viszont szerintünk jobb annál. A hónap sztárja mégis egyértelműen a Bungie üdvöskéje, az Oni. Két kalózos program is behajózott a szerkesztőségbe (Sea Dogs, Age of Sail 2), sajnos a Pirates! hangulatát egyiknek sem sikerült feleleveníténie. Végigjátszottuk a nagysikerű Hitmant és a Monkeyverőnek kikiáltott Stupid Invaderst, a Gaming Guide szekcióban megtaláljátok a kivesézéseket. Újításként bevezettük a kétoldalas Cheat rovatot, reméljük, sok minden hasznosat tudtok csemegézni belőle ebben a hónapban is.

Továbbra is várjuk az újsággal kapcsolatos észrevételeiteket, legyenek azok pozitívak vagy akár negatívak. Ne feledjétek, az újság Nektek készül, így a Ti véleményetek számít leginkább!

PC Guru Team

a hónap játéka

Ha azt mondom, Bungie, akkor az akciójátékok iránt érdeklődők azonnal rávágják: Halo.

Érdekes, hogy míg a cég Xbox körüli hercehurcájára figyelt mindenki, addig „nagy titokban" megjelent legújabb fejlesztésük, a manga stílus elemeire épülő Oni.

Az újdonsült „Tomb Raider" klón minden várakozásunkat felülmúlva magasra emelte a kategória lécét, hiszen mesterséges intelligenciája, forradalmi harcrendszere és kidolgozott története jócskán túltesz hasonszőrű társaién.

A játék egyetlen negatívumaként a grafikát róhatjuk fel, ám ezt a hiányosságot a fantasztikus játékélmény pillanatok alatt elfeledteti velünk.

Nincs mit tennünk, fejet kell hajtanunk a Bungie előtt, és csak várni... várni... következő játékukra, a Halóra!

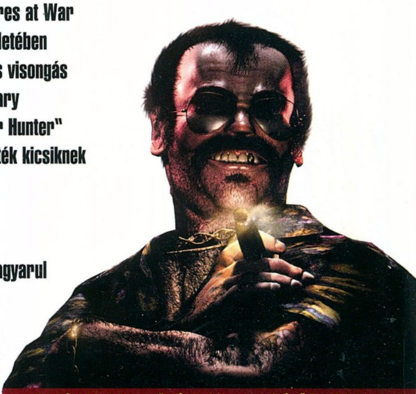
ONI

NEWS

8 Primal Prey
8 Shogun Total War - The Mongol Invasion
8 Gangsters 2: Vendetta
9 – Judge Dredd
9 Adventure Pinball: Forgotten Island
9 Myth III
10 Hope
10 Tex Atomic's Big Bot Battles
10 Heaven and Hell
11 Off-Road Redneck Racing
11 Aquarius
12 Battle for Naboo
12 Zulu War
13 Masters of Orion 3
13 Blizzard nyalánkságok
13 The Sims™ House Party

JÁTÉKLEÍRÁS

28 A manga és az anime világa
29 Oni – „A lovagok akik azt mondják Oni"
32 Az igazi kalózok – Történelemlecke
33 Klónháború a tengeren – Sid Meier után szabadon
34 Sea Dogs – Tengerre kutyák!!!
38 Age of Sail 2 – Viharverten
40 Starfleet Command II: Empires at War
44 Virtuális vidámparkok bűvöletében
45 Theme Park Inc. – Virtuális visongás
48 Dracula 2: The Last Sanctuary
50 Carnivores: Ice Age – „Dér Hunter"
52 Stupid Invaders – Kalandjáték kicsiknek
54 America – Age of America
57 The Gift – A Cryo ajándéka
58 Desperados
61 Odüsszeia – Kalandjáték magyarul
62 Unreal Tournament a Neten
64 Helyhiány miatt
66 – Hitman: Codename 47
74 Stupid Invaders
82 Mentőöv
84 Cheat



Az utóbbi hetekben töménytelen mennyiségű levelet kaptunk melyekben mindenki a Hitman végigjátszását követelte. A PC Guru tesztlabor eleget tett kéréseteknek.

68

TARTALOM

BEMUTATÓ

14 Z: Steel Soldiers – Zed is not dead
16 Z: Steel Soldiers interjú – Mikrofonvégen a készítők
18 World Sports Cars – Fizikából jeles
20 Majestic – X-akták a valóságban
22 Takeda – A shogun babérjaira törve
24 The SimsVille – Will Wright ismét alkot
26 Freedom Force – No comment

CD

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

HITMAN: CODENAME 47

66

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

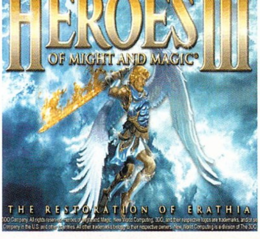
86 Hardware hírek
90 Homok a gépezetben
93 Sony AIBO ERS 210
94 EIZO Flaxscan T-sorozat
95 Creative 5.1
96 Túl az x86-os siralomvölgyön
98 Sony Vaio Music Clip
101 Direct3D 8.0
103 TDK Cyclone 16x10x40x
107 GameBoy Advance
108- Játékgép ajánló
114 Casio Cassiopeia E125
116 3D Rovat
118 Hardware fórum
120 Grab
122 Levrov
124 Külvilág
130 Következő szám

Folytatjuk az előző számban megkezdett PCG konfiguráció-ajánlót, ezúttal a játékgépek piacára fókuszálva.

108-112

TELJES JÁTÉK

Heroes of Might and Magic III



A Heroes III. ott kezdődik, ahol a Might and Magic VI: Catherine királynő atyja hívó szavára visszatér Erathiába, míg fia, Nicolai odahaza ismerkedik meg a kormányzás felelősségével. Szülőföldjére késve érkezett, Gryphonheart király meghalt, ezért teljes káosz uralkodik a birodalomban, s démonok, föld alatti szörnyek ostromolják a városokat.

TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

GIANTS

„A 2000. év legszebb akciójátéka." - Így jellemeztük legutóbbi számunkban az Interplay gondozásában felcseperedett, hosszú évekig csak várva-várt játékot, a Giantset. Természetesen az, hogy egy játék szép, sokszor nem elég ahhoz, hogy lerakhatatlanná váljon, de szerencsére ezúttal nem kell emiatt aggódni. Szerkesztőségünk tagjai kivétel nélkül jókat derültek eme nagyszerű program mókás epizódjain, izgalmas csatajelenetit pedig pislogás nélkül vészelték át. Most pedig mellékletünk jóvoltából mindenki megtudhatja, hogy miről is zengjük azokat a bizonyos ódákat. De egyvalamire előre figyelmeztetünk: Vigyázat! Hatalmas gépigénye sokakat ösztönözhet új hardver vásárlására... A Giants felülmúlhatatlan, vicces és gyönyörű, amit látni kell!

GORKAMORKA

Orkok, páncélozott autók és gépágyúk. Hogy miként is kerülnek mindezek egyetlen játékba, azt megtudhatjátok, ha feltelepítitek ezt az orosz fejlesztésű érdekes demót. Azoknak pedig, akik nem szeretik a meglepetéseket, elárulom, hogy a GorkaMorka nem más, mint valamiféle bizarr autóverseny. Vastag fémtakaróba bújtatott autókba ülve kell ork pilótákkal és tüzérekkel győzelmet aratnunk, és persze, minden megengedett. Leszorítás, megsemmisítés és miegymás, a GM remekül kielégítheti pusztítási kényszerünket... Mi más is kellhet még?

HEIST

Ha akad még Köztetek valaki, aki emlékszik a Syndicate Wars című óriási játékra, az biztosan azonnal kapcsol, ha azt mondom: a Heist is hasonló program, csupán korhű elemekkel. Persze ez enyhén leegyszerűsített meghatározása, ezért inkább javaslom, tekintsétek meg Magatok, hogy miről is karattyolok itt. A tökéletes bűnbanda megszervezése nem könnyű feladat, de ha már megkaparintottad az első puskádat, akkor rablás, gyilkosság és egyéb érdekességek várnak, de most inkább nem írom, hogy „látni kell!".

ONI

Ritkaság számba megy az olyan játék, mint az Oni. Véleményem szerint kiadója nagyot kockáztatott, amikor úgy döntött, hogy ezt az erősen tipikus konzoljátékot PC-n is megjelentetik, de szerencséjükre a nagyközönség osztatlan sikerrel fogadta. Nekünk is nagyon tetszett, de erről Ti is meggyőződhettek, ha elolvassátok magazinunk oldalain fellelhető értékelésünket. Ha viszont ezt már megtettétek, kétségünk sem fér hozzá, hogy rögtön kedvet is kaptok a kipróbálásához, s itt jön a képbe CD mellékletünk. Nos, nincs más hátra: installra fel!

TOVÁBBI JÁTSZHATÓ DEMÓ

STUNT GP

CD HÍREK

• Alacsony volt a január-február havi termés a demópiacon. Úgy tűnik, hogy a tavaly év végi dömpingből egyetlen kiadó sem akart kimaradni – még karácsony előtt ki szerették volna adni játékaikat. Ezért aztán bekövetkezett az, amitől a legjobban féltünk: ebben a hónapban igen kevés demót tudtunk csak elétek tárni. A jó hír viszont az, hogy ezek mindegyike mind-mind nagyszerű darab. Ott van például magazinunk oldalain már értékelt Oni, vagy a tavalyi év legszebb akciójátéka, a Giants. Azt hiszem, már mindannyian megismerhettétek ezeket a fergeteges programokat, de ezúttal nem csak hallásból vagy képek alapján alkothattok véleményt róluk, hanem mellékletünk jóvoltából végre Ti is kipróbálhatjátok őket.

• Mivel sikerült teljes játékként a Heroes of Might & Magic III. részét megkaparintanunk, ezért igyekeztünk valami extra kiegészítőt is mellékelni hozzá. A Heroes Team – állandó rovatunk szerkesztői – összeállítottak egy Bonus CD-t, amely mérhetetlen mennyiségű pályát (1000+) és érdekességet tartalmaz. Ezt a „csomagot" ugyancsak megtalálhatjátok korongunkon. Jó böngészést kívánunk hozzá!

• Megjelent a Microsoft DirectX 8.0a frissítése! Nem tudunk túl sok kommentárt fűzni ehhez a tényhez, csupán csak javasolni tudjuk a telepítését. (Windows 95/98/ME-hez)

• Új rovattal lettünk gazdagabbak! ChOOler jóvoltából beindítottuk Diablo 2 szekciónkat, ahol megismerhetitek a legkülönlegesebb fegyvereket és tárgyakat, megtudhatjátok Diablo csatlósainak pontos tulajdonságait, s felfedezhetitek, hogy mi is zajlik a pusztítás nagyvilágában.

• Természetesen nemcsak a Diablo-kedvelők lelhetnek érdekességekre CD-nken; ez alkalommal is fellelhetitek kedvenc rovataitokat, mint például az autó- és repülőgép-szimulátorokat, vagy esetleg a Red Alert 2-t.

• Kicsit átrendeztük a végigjátszások részt – észrevehetőbb helyre kerültek -, és olyan nevekkel szaporodtak, mint például Icewind Dale, vagy Baldur's Gate 2. Ezen kívül felkerült a legújabb Tomb Raider filmelőzetes, és ismét telizsúfoltuk sok-sok nyalánksággal e-havi CD mellékletünket! Íme, a részletesebb lista:

PATCH-EK:

Call To Power 2 v1.11 • Homeworld Cataclysm v1.01 • SWAT 3 v1.7 (1.6 szükséges!) • NHL 2001 v1.03 • JA2 Unfinished Business v1.01 • America v1.01 • Diablo 2 v1.05b

CHEATEK, TRAINEREK:

America - Trainer +29 • Carnivores Ice Age - Trainer • Heist - Trainer +3 • Heroes of Might & Magic III - Mega Trainer • Heroes of Might & Magic III - Trainer +16 • Heroes of Might & Magic III - Trainer +7 CLS • Heroes of Might & Magic III - Trainer +7 OGN • Jagged Alliance 2 Unfinished Business - Trainer • Project IGI - Trainer EYM • Project IGI - Trainer • SimCoaster - Trainer • Zeus - Money Trainer • Oni - Cheat Codes + All level Save • Project IGI - Cheat Codes • American McGee's Alice - End Savegame • American McGee's Alice - Savegames • Carnivores: Ice Age - All level savegame • Oni - Cheat Codes + All level Save

DESKTOP TÉMÁK:

Amiga Workbench 3.1 • Here be Dragons • High Lander Endgame • Hometown Evening • Macintosh OSX • Rain • Tennis Anyone? • The Sorceress • Tolkien's Ulmo • Wild Celtic Dreams • Windows 2k • Windows ME

SHAREWARE JÁTÉKOK:

Arkanoid 2000 • Bugatron • Exploman • Invaders • JoQmory • M.A.D. - Global thermonuclear Warfare • MagicGames Collection • Pac 3D • Trixoid

SHAREWARE PROGRAMOK:

Crystal 3D Impact! Pro • ICQ 2000b v4.60 build 3279 • StripMail v0.99 • Tardis 2000 v1.3 • StatCalc v3.01 • WhereIsIt v3.01 • WinAmp 2.72 • WinAmp 3 alpha

Jó csemegézést kívánunk!

Chris

HOMM III

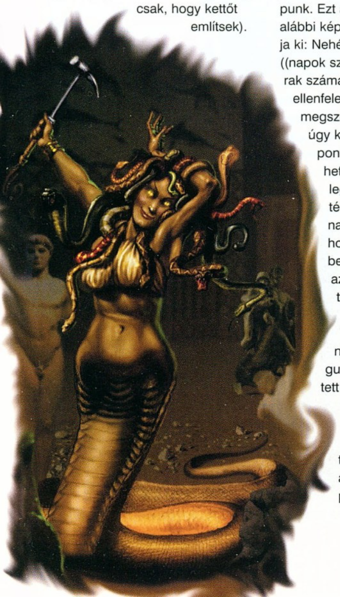
StartBox

Fejlesztő: Cyclone
Kiadó: 3DO
Web: www.requiempc.com

A Heroes III. ott kezdődik, ahol a Might and Magic VI: Catherine királynő atyja hívó szavára visszatér Erathiába, míg fia, Nicolai odahaza ismerkedik meg a kormányzás felelősségével. Szülőföldjére késve érkezett, Gryphonheart király meghalt, ezért teljes káosz uralkodik a birodalomban, s démonok, föld alatti szörnyek ostromolják a városokat.

E rövid kis bevezető után az újításokkal szeretnélek megismertetni titeket, melyeket már a II. részből is nagyon sokan hiányoltak.

A varázslatokat immáron négy különböző csoportba osztották (tűz, víz, levegő, föld), melyek nagyban befolyásolják ezek erejét, használhatóságát. A sorozat eddigi hibái közé tartozott, hogy a mágusok mindig gyengébbek voltak a harcosokhoz képest. Ezzel a lépéssel, s azzal, hogy a várakban több varázstorony húzható fel, az esélyük jelentősen nőtt az egyes csatákban. A szupererős varázslatok száma nagyon csekély, igaz ebből egy-egy is elég ahhoz, hogy csatáinkat győzelemre vigyük (Implosion, Chain Lightning; csak, hogy kettőt említsek).



Az egyik legfigyelemreméltóbb újítás a számszerű növekedés. A játék több új hőst, várat, teremtményt tartalmaz. A hősök karakterosztályuktól függően bizonyos lényekkel, s varázslatokkal kapcsolatban meghatározott bónuszokat kapnak, a várak mindegyike rendelkezik valamilyen különleges tulajdonsággal. A harci fegyverek palettája is bővült. Ostromgépet, katapultot irányíthatunk, de vásárolhatunk gyógyítót is, aki a csatatéren álló sátorból ápolja a sérült egységeinket. Ezeknek a tárgyaknak a hátránya, hogy roppant drágák, de a mindenre elszánt hősnek (aki például 1000 black dragonnak akar nekimenni) az effajta segítség igazán jól jöhet. Minden várban két hős közül választhatunk, akik az erőt (might) és a varázslatot (magic) képviselik.

A küldetések megkezdése előtt lehetőségünk van kiválasztani az erősségi szintet, s hogy milyen juttatásokkal kívánunk kezdeni (választhatunk pénz, varázstárgy vagy nyersanyag között). A játék során minél erősebb szinten játszunk, annál több pontot kapunk. Ezt a pontszámot a gép az alábbi képlet segítségével számolja ki: Nehézségi szint*(200-((napok száma+10)/(elfoglalt! várak száma + 5))+25 (ha minden ellenfelet legyőztél) + 25 (ha megszerezted a grált)). A grált úgy kell a pálya egy adott pontjáról kiásni. Ez meglehetősen nehéz feladat, főleg az XL-es pályák esetén. Ha viszont olyan nagy szerencséd van, hogy ezt megszerzed, és beviszed a váradba, akkor az napi 5000 arany bevétellel fog tégedet megjutalmazni.

Az ütközet során nagyobb harctérrel fogunk szembesülni. Ez jót tett a Heroes III játszhatóságának, s a játékélményt is növeli. A már bevált lerohanásos taktika egyáltalán nem lesz alkalmazható, de a repülő lények jóval használhatóbbá válnak. A csatákat már nem feltétlenül kell utolsó vérig játszanunk. Meglehetősen bosszantó tud lenni, mikor a gép elmenekül, de ennek természetesen pozitív oldala is van, hiszen mi is meghátrálhatunk, s ez esetben a várban még visszahozhatjuk harcosunkat (az általa megszerzett varázstárgyakkal, tapasztalati pontokkal együtt). Ezt az opciót nem tudjuk használni ostromok során, erre nagyon figyeljetek oda, nehogy meglepetés érjen benneteket!

A Heroes of Might and Magic harmadik részével kapcsolatban nem érezhető, hogy újabb bőrt kívántak volna lehúzni az előzőekről. (Sajnos ez a mostanában megjelenő Chronicles sorozatokról annál inkább elmondható!) Az irányítás maradt a régi, s a játékélményt is csak fokozni tudták a már említett újításokkal, jobbnál-jobb ötletek megvalósításával. A grafikai megoldások igényesek, nagyon aprólékosak és részletekbe menőek, a játék lenyűgözően változatos és jól megszerkesztett.

Azt hiszem, minden idők legnépszerűbb stratégiai játékának mondhatjuk a Heroes III-at, mely nem véletlenül nyerte el a legutóbbi Global 100 népszerűségi toplista 5. helyét.

Menyus
menyus@jatekok.hu

TELJES JÁTÉK

PATCH

GANGSTERS 2: VENDETTA

Bár a Gangsters: Organized Crime nálam nagyon nem jött be, a folytatásáról kapott anyagokban már felfedezni vélek némi fantáziát. Ebben a valós idejű stratégiai programban megtehetsz mindent, amivel a maffiózók foglalkoznak a valós életben: szétküldheted a városba a verőembereidet, bérgyilkosokat fogadhatsz fel, gyújtogatóiddal porig égetheted a kellemetlenkedő konkurencia raktárait, autókból lövöldözhetsz, lefizetheted a rendőrtiszteket, hogy békén hagyjanak, sőt, szálljanak rá ellenfeleidre, mackósokkal széfeket törhetsz fel, szóval igazán rossz kisfiú lehetsz.

Persze, a feladataid nem csak ebből állnak, minden valamirevaló gengsztervezérnek ki kell vennie a részét a tömegszórakoztatásból is. Ennek megfelelően nyitnod kell illegális kaszinókat és

fogadóirodákat, kiakaszthatod a piros lámpát a lányok kapujára és így tovább.

Mindez a sok csínytevés egyetlen célt szolgál: az oly sokat emlegetett vérbosszú végrehajtását. Magyarán, ahhoz, hogy kinyuvaszthasd a csúnya bácsit, aki megölte a hozzátartozóidat, be kell szerezned legalább egy golyóálló autót, meg pár embert, akik képesek pisztolylövésnyire a főgonosz közelébe furakodni.

Az első résszel ellentétben a Vendettában az időzítés nagy szerepet kap. Mivel a napszakok folyamatosan váltakoznak, bizonyos tevékenységeket, például a bankfúrásokat, lányok futtatását érdemesebb éjszaka végrehajtani, míg a legálisabb vállalkozások üzemelhetnek a nappali órákban.

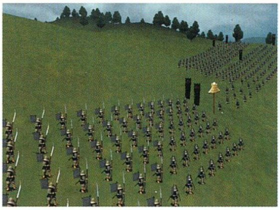
A kezelés is rendesen leegyszerűsödik, számtalan ikon és kijelző helyett szinte mindent el lehet intézni egyetlen kattintással. (Az egyik ok, amiért az Organized Crime gyors feledésre lett ítéltetve, a rémisztő kezelőpanel volt.)

Újdonság még a rengeteg különleges karakter, amolyan hősök, akik amellett, hogy többet tudnak átlagos társaiknál, még tapasztalati pontokat is gyűjthetnek tovább finomítva képességeiket.

Szóval, ha az Eidos fejlesztői sikeresen beépítik mindezt a szabvány RTS-ek világába, akár még jó játékot is alkothatnak. Persze nem a legfiatalabb korosztály számára. :)

Bird

SHOGUN: TOTAL WAR - THE MONGOL INVASION



Gondolom, cseppet sem számítottak hosszas pihenésre mindazok, akik Supreme Shogunként, a harc mestereként fejezték be a Shogun Total War háborúit. E hősök nem sokáig merenghettek el sikereik és kudarcaik tapasztalatain, ugyanis Kublai Khan és a mongol horda készül éppen lerohanni az országot, így nincs idő tétovázásra, ismét hadba kell vezetni a szamurájok seregét...

Az újítások: három kampány, nyolc egységtípus, fejlettebb AI. Sőt, ha akarod, vezetheted inkább Kublai hordáit, hogy elsöpörd Japánt...

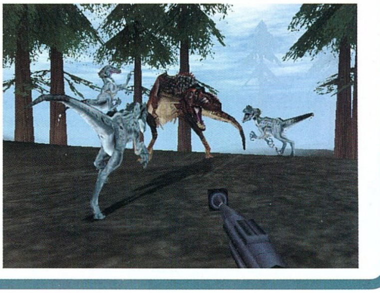
Lily

Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. április
Honlap: www.totalwar.com

PRIMAL PREY

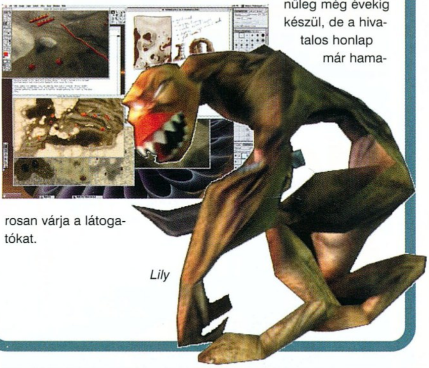
A Deer Hunter sorozat alkotói és az Arush Entertainment gondolt egy nagyot, s úgy döntött, hogy a sikeres vadászprogramot a dinoszauruszok korába helyezi. A 3D akció célja nem más, mint az őshüllők halomra gyilkolása. Ez talán nem is lenne hírértékű, ha nem csavarták volna meg egy picit a dolgokat. A trükk az, hogy az első „epizód" ingyenesen letölthető az internetről, majd a kiegészítőket 5 dollár körüli áron lehet majd megvásárolni. A programról bővebb infót a következő linkeken találhattok: www.arushgames.com, www.sunstorm.net

Lily



MYTH III

Sok új információ még nincs, de a The Gathering of Developers már megjelentetett néhány képet a még nagyon korai stádiumban leledző Myth III-ból. A program valószínűleg még évekig készül, de a hivatalos honlap már hamarosan várja a látogatókat.



Lily

JUDGE DREDD

A képregényként induló Dredd bíró nálunk leginkább a Sylvester Stallone főszereplésével készített, nem túl sikeres sci-fiből lehet ismerős. A mozifilm után különféle konzolokon újra átélhettük a filmélményt, de a PC-s verzió ez ideig váratott magára.

A történet a nem túl távoli jövőben, Mega Cityben játszódik. A bűnözés oly mértékben eluralkodott az utcákon, hogy az igazságszolgáltatásban drasztikus változtatásokra volt szükség. A Bírák (köztük Dredd) egy személyben róják az utcákat, s az ítéletet a helyszínen kihirdetve végre is hajtják.

Az oxfordi illetőségű Rebellion munkálkodik a készülő 3D-s akciójátékon, melyben természetesen a főhős bőrébe bújhatunk. Ha a produkció sikeres lesz (egyelőre tárgyalások folynak a kiadót illetően), további Dredd-játékok elkészülése is várható. A megjelenésre még nagyon sokat kell várnunk tekintettel arra, hogy még kezdeti státuszban van.

SzB

Kiadó: még kérdéses
Fejlesztő: Rebellion
Megjelenés: 2002
Ajánlott honlap: www.rebellion.co.uk

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND

Flipper játék ritkán jelenik meg számítógépekre, úgy látszik, nincs akkora érdeklődés irányukban, hogy érdemes legyen a fejlesztésükkel bajlódni. Azért időnként akad egy-egy cég, mely eléggé bátor, hogy szerencsét próbáljon. A Digital Extremes egészen újfajta szemszögből próbálja megközelíteni a témát, az Unreal Tournament motorját kölcsönvéve flipper-kalandjátékot kíván létrehozni.

Nem, nem csal a szemed, pontosan az van odaírva, amit látsz. Eleinte én se tudtam elképzelni, hogyan lehetséges ilyen programot alkotni, de most már lassan kezd összeállni bennem a kép.

Először is, megpróbálom emészthetővé tenni a 3D engine szerepét. Itt nem kell semmi extrára gondolni, mindössze arról van szó, hogy az eddigi fix nézőpontokkal szemben most te döntheted el, honnét kívánod szemlélni az eseményeket, illetve a gyorsító kártyáknak köszönhető színezett fényekben, meg egyéb effektekben gyönyörködhetsz.

A kaland rész azonban zavarba ejtőbb. Általában a jobb játékgépeken is szokott lenni valamiféle történet, de ez csak annyit jelent, hogy az igazán nagy pontok begyűjtéséhez lövéskombinációkat kell végrehajtanod. Azonban itt ennél többről van szó: ezeket a feladatokat történetbe foglalták, melyek során kilenc vidék (kilenc asztal) kihívásaival kell megbirkóznod.

Például, lesz olyan rész, amelyben brontoszauruszokat kell megetetned. Ehhez először a különleges kombó segítségével vízzé kell változtatnod az ezüstgolyót, majd azt a „rétre" belőve kinövesztheted az elhintett magokat. Ekkor megjelennek az őshüllők, és miközben lakmároznak, a feléjük guruló golyókat szépen átpöckölgetik a következő területre. Azért ez már eléggé őrülten hangzik, hogy érdekes legyen; kíváncsi vagyok, milyen lesz a végeredmény.

Bird

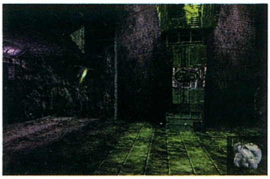
HEAVEN AND HELL

Még nem sokat tudni a MadCat Interactive nemrég bejelentett istenszimulátoráról, melynek eredeti címe Himmel und Hoelle. Annyi bizonyos, hogy az RTS jegyeket hordozó program PC-re és Xboxra is készül. A képek alapján ebből még bármi is lehet.

Lily

Fejlesztő: MadCat Interactive, Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002

HOPE



Rendkívül fiatal magyar srácok alapították meg 2000 tavaszán a Thinking Apes Studiost, s dolgoznak lelkesen egyelőre Hope néven futó programjukon. A játék FPS-RPG keveréknek készül, s a XXI. század derekának megtépázott Földjén játszódik. A játékos számítógép irányította társával próbálja majd fenntartani a békét, s elvileg vezethet majd autókat, tengeralattjárót, vadászrepülőgépet valamint szállítóhajókat is. Érdekesség, hogy a karakterek mozgása inverz kinematikával, csontok segítségével működik, sőt a beszéd valósághűbb megjelenítése érdekében az arcot is ellátták csontokkal. Ebből a felmutatott képeken még semmi sem látszik, s működő verziót sem láttunk, ettől függetlenül sok sikert fiúk, váljon valóra reményetek!

Lily

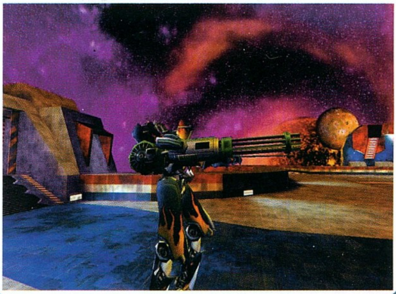
TEX ATOMIC'S BIG BOT BATTLES

Gigantikus harci robotok. Ha ezt a fogalmat játékkal kellene összekapcsolni, biztosan mindenkinek a Mechwarrior név ugrana be. Az itt megismert sötét jövőképpel szemben a Monolith hasonló főszereplőjű játékában ezek a hatalmas masinák nem háborúkat döntenek el, hanem szórakoztatási célokat szolgálnak. Az unatkozó emberiség új küzdősportot hozott létre, és ennek szereplői a már említett brutális gépezetek.

Az optimista jövőképet a grafika is tükrözi, ezer színben pompázó látványvilággal lesz dolgunk. A pályák nagy része az űrben található, és természetesen végeláthatatlan számú robottípus és fegyver fog rendelkezésünkre állni, mindenki összeszerelheti és kipróbálhatja álmai robotját. A játék alapvetően multiplayer-orientált lesz – ezt jelzi, hogy kezdetben úgy tervezték, csak interneten keresztül lesz megrendelhető –, és a megjelenés után a Monolith a Simshez hasonlóan folyamatosan apró kiegészítőkkel fog kedveskedni a játékosoknak. Szép tervek.

Greg5

Fejlesztő: Monolith
Kiadó: Real Networks
Megjelenés: 2001. tavasz



• Az ígéretes Arcanum RPG megjelenésének idejét összetettségre és további egyensúlyozásra hivatkozva februárról májusra tolták ki.

• Április 27-29-én rendezik meg a harmadik, minden eddiginél nagyobb Earthquake találkozót. Bővebb információ és jelentkezés a hivatalos honlapon: www.earthquake.hu.

• Készül a Heroes III riválís, Age of Wonders folytatása. A második rész az elődhöz hasonló körökre osztott fantasy stratégia lesz egy kis RPG-vel megtűzdelve, mindez valamikor jövő év elején.

• Az EA adja majd ki a Digital Illusions (svéd fejlesztő csapat) Battlefield 1942-jét PC-re és Xbox-ra is. Az ígéretes akciójáték megjelenésének időpontjáról még nem esett szó.

• Harry Potter nem csak Hollywoodban, hanem a PC-s játékok közt is felbukkan hamarosan. Úgy tűnik, sorozatra számíthatunk majd, melynek első része (Harry Potter and the Sorcerer's Stone) még az idén, a karácsonyi szezonban kerül forgalomba.

• A Diablo és a Starcraft sorsára jutott a Blizzard harmadik üdvös-

AQUARIUS

A Giantsben és a Sacrifice-ban már megtekinthettünk két elképzelést akció-stratégiai játékra, nemsokára a harmadik változatot is megcsodálhatjuk. Nemhiába használtam ezt az igét, az Aquariusban igen nagy hangsúlyt fektetnek a látványos grafikára. Lassan nem is kell mondanom, minden teljes 3d-ben fog pompázni, a fejlesztők a nagy részletesség mellett a mindenhol jelenlevő gyönyörű fény- és robbanáseffektekre büszkék; hogy nem minden ok nélkül, az a játék korai verziójából való képeken is jól látszik.

A kreativitást mellőző történet a nem is olyan távoli huszonkettedik században játszódik. A Földön túlnépesedés és „túlszemetesedés" következett be, aminek következtében az lak-

hatatlanná vált, így az emberiségnek el kellett hagynia anyabolygóját. A hosszú életre alkalmas terület keresése végül sikerrel járt, és az emberiség ama parányi része, mely el tudott menekülni, új bolygót vett birtokába, melyet aquariusnak (vízöntőnek) nevezett el. Hamarosan kiderült azonban, hogy az új galaxisban nincsenek egyedül...

A játék stratégiai vázra épül, az akció rész ott jön a képbe, hogy bármelyik egységünk felett – legyen az szárazföldi, vagy légi - átvehetjük az irányítást átváltva ezzel tetszőlegesen harmadik, vagy első személyű kameranézetbe. Ebben a módban bármelyik járműben is ülünk, használhatjuk annak különleges képességeit, az ottlét érzését pedig az ilyenkor hallható pilóták közötti rádióbeszélgetés fogja növelni.

A multiplayer mód a szokásos hálózati és interneten keresztüli játékot fogja biztosítani, de emellett a készítők a mesterséges intelligenciát is nagyon magas fokúra ígérik (még szép, melyik fejlesztőcsapat mondja azt az újságíróknak, hogy igen, az AI a mi játékunkban gyenge lesz). A program még nem talált kiadót, de a megjelenést még erre a félévre ígérik.

Greg5

Fejlesztő: Jack in the Box Computing
Kiadó: -
Megjelenés: 2001 első fele

OFF-ROAD REDNECK RACING

Off-Road Redneck Racing címmel lát majd napvilágot a 14 Degrees East legújabb versenyjátéka az Interplay gondozásában.

A programban 16 különböző típusú járgány közül választhatunk, melyeket aztán szépen össze is törhetünk – utóbbi igaz a tereptárgyakra is. 24 pályát járhatunk végig, hatféle környezetben, s a megszokott versenyzési módok közül választhatunk: Arcade, Championship és Time Trial.

Az alkotók természetesen ezúttal sem feledkeztek meg a hálózati játéklehetőségről, akárcsak a különféle időjárási tényezőkről, valamint a napszakok váltakozásáról, melyek jelentősen hozzájárulnak a hangulat fokozásához.

A képek alapján az Off-Road Redneck Racing igényesen kidolgozott darab lesz, ám sajnos a megjelenéssel kapcsolatban információkkal nem szolgálhatunk - a fejlesztő hivatalos honlapja 2000 nyarán frissült utoljára, és legújabb programjukról semmilyen információt nem közöl.

SzB

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: 14 Degrees East
Megjelenés: ?
Ajánlott honlapok: www.14degreeseast.com, www.interplay.com

kéje is: a Warcraft is regény alapjául szolgál majd. A Diablo: Demonsbane és a Starcraft: Uprising után a Warcraft: Of Blood and Honor is hamarosan megjelenik.

• Lehet, hogy a Simon the Sorcerer 3D nem kerül Amerikában a polcokra. A Head First Studios játékát valószínűleg csak Európában adják ki.

• A Thief 2 és a Deus Ex programozói egymással karöltve készítik el a lopakodószimulátor Thief soron következő, harmadik részét. Az egyjátékos módban az eddigieknél sokkal kidolgozottabb történetre számíthatunk, és a még igen korai fázisban lévő progi érdekes módon multiplayer módot is fog immár támogatni.

• Hosszú herce-hurca után a Shiny szerezte meg a Mátrixon alapuló játékok készítésének jogát.

• A Yahoo és az eBay kitiltotta virtuális aukcióiról az Everquest virtuális karaktereit és tárgyait. Igaz, a játékosoknak elvileg már április óta tilos az ilyesfajta kereskedelem, mégis azóta is rendszeresen készpénzért kereskednek ezekkel a virtuális értékekkel. Érdekes, hogy né-

ZULU WAR

A Zulu háborúk - tény és való - nem tartoznak az eget rengető történelmi események közé, de ettől függetlenül számos érdekességgel és tanulsággal szolgálhatnak a csaták kedvelőinek. Azok kedvéért, akiknek nem teljesen világos, ez a miniháború mit is takar – és bevallom, nemrég még én is e személyek közé tartoztam –, elmondom, hogy a történet alapvetően az angolok délafrikai területek feletti uralmának megszerzéséről, illetve hatalmuk megszilárdításáról szól, ami az itt élő bennszülöttekkel szembeni hatalmas technikai fölény ellenére is több mint ötven évbe telt nekik. Hogy mi húzódott ennek hátterében, arra deríthetünk fényt kétszer huszonöt küldetés keretében.

Háborús stratégiai játékról van szó tehát, méghozzá körökre osztottról. A készítők mindent a lehető legpontosabban szeretnének visszaadni, ennek megfelelően a programban szereplő helyszínek pontos másai lesznek az eredeti csatamezőknek. A nagyobb összecsapásokban akár több tízezer embert is irányíthatunk majd egyszerre, melyek mindegyikének harcerejét többek közt a morál, a sérülések mértéke és a fáradtság is befolyásol. A környezeti változásokat is figyelembe kell majd vennünk stratégiánk kialakításakor, a nappal és az éjszaka, valamint az időjárási körülmények is nagyban befolyásolhatják lehetőségeinket, az olyan jelenségekről nem is beszélve, mint például a napfogyatkozás.

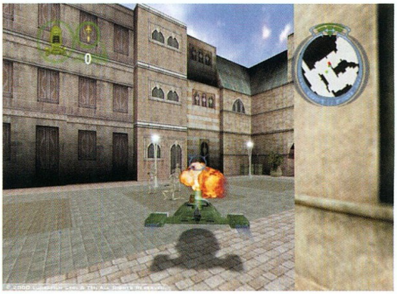
Greg5

Fejlesztő: Twilyt Productions
Kiadó: -
Megjelenés: 2001 karácsony

BATTLE FOR NABOO

A LucasArtsnál aztán tudnak titkot tartani! Emlékezhettek, az Episode 1 esetében is, alig három hónappal a film bemutatója előtt lebbentették fel a fátylat, miszerint kettő, az új részen alapuló Star Wars játékot is piacra dobnak az amerikai premier napján, most pedig hasonló meglepetésszerűséggel tudatták a nagyközönséggel, hogy az eredetileg csak N64-es konzolra tervezett Battle for Naboo-t PC-re is kiadják.

A játék majdnem minden vonásában megegyezik a Rogue Squadronnal, de az előddel ellentétben a BfN az Episode 1 alatti környezetet veszi alapul. Ennek megfelelően Luke Skywalker helyett most Gavyn Sykest fogjuk irányítani, aki a Naboo bolygó védelméért felelős pilóták csoportjának egyik oszlopos tagja. A történet a Kereskedelmi Föderáció inváziójával kezdődik, és a



droidvezérlő hajó megsemmisülésével ér véget, mi pedig a köztük lévő, eddig kissé homályba vesző, a Naboo bolygón zajló eseményekkel ismerkedhetünk meg tizenöt küldetés keretében.

A feladatok természetesen nem csak egyszerű, „pusztítsd el ezt és ezt" sémára épülnek, előfordul majd, hogy csupán el kell menekülnünk, vagy éppen nekünk kell megmentenünk valakit, sőt, egyik alkalommal egy ellenséges űrhajó ellopásával is meg kel birkóznunk. Hét különböző fightert próbálhatunk ki a játék során, további hármat pedig bizonyára az időszakonként közzétett kódokkal hívhatunk majd elő.

Minden nagyon szép, minden nagyon jó, de azért a LucasArts lassan elgondolkodhatna egy új grafikai motor kidolgozásán, ugyanis a Battle for Naboo egy az egyben a Rogue Squadron engine-jét fogja használni, ami akárhogy is nézzük, több mint kétéves fejlesztés. Másik szívfájdalmam, hogy a multiplayer rész ismét kimarad a programból, de természetesen e két utóbb felsorolt negatívum eltörpül amellett a felemelő érzés mellett, amelyet kedvenc univerzumunkban való repülés biztosít majd.

Greg5

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: LucasArts
Megjelenés: 2001. március

hány játékos pert indított a Sony ellen, mert szerintük jogukban áll eladni ezeket a tárgyakat vagy akár előfizetésüket is.

• A Team17 minden indoklás nélkül törölte projectjei közül a már csaknem kész, Stunt GP autós játékát.

• Végre hírül adhatjuk, hogy a Wizardry 8 béta teszt fázisba ért. Ajánlott honlap: www.sir-tech.com/wizardry8

• Aranylemezre került a Settlers IV! Ne felejtsétek, a játék teljes magyarosítással kerül az itthoni boltok polcaira.

• Minden ellenkező híresztelés ellenére nem törölték Sid Meier Dinosaurját, a program mindössze „pihen". De vajon nem lesz-e ebből hosszú, jégbefagyott álom?

• A sokak által várt Grand Prix 3 kiegészítő lemez (hivatalos neve: GP3 2000 Add-On) megjelenését a Microprose 2001. augusztusára halasztotta. (Az eredeti időpont 2001. február 1. volt.)

• Készül a Baldur's Gate 2 kiegészítője, mely jelenlegi értesüléseink szerint május végén jelenik meg. Több információt valószínűleg az E3 előtt nem tudhatunk meg.

BLIZZARD NYALÁNKSÁGOK

A Blizzard a múlt hónapban is folytatta készülő játékairól az apró információk kiszivárogtatását. A Diablo 2 kiegészítő-lemez Lord of Destruction alcímmel, illetve a cég másik sikervárományosa, a Warcraft 3 Reign of Chaos néven fog megjelenni, elvileg mindkettő valamikor ez év közepe táján. Ez utóbbi játékhoz kapcsolódó hír, hogy a korábbi információk ellenére csak négy játszható faj lesz, az ötödik, a démonok csak mint fontos npc-k tűnnek majd fel. A januárban tízévessé lett cég sikerességét jelzi, hogy Diablo 2 játékukból világszerte már közel hárommillió példányt adtak el.

Greg5

THE SIMS™ HOUSE PARTY

Szinte még ki sem élveztük a The Sims kiegészítőjének valóságtól elrugaszkodott elemeit, máris érkezik a következő lehetőség, hogy új dolgokkal színesítsük simjeink életét. A The Sims™ House Party nevének megfelelően bulis hangulatot varázsol majd kedvenceink otthonába. A három új építészeti stílus és a többtucatnyi új tárgy mellett igazi show, pergő ritmus kerül családjaink életébe. A kiegészítő beszerzése után ugyanis építhetsz táncparkettet is, s csodálhatod, hogy ropják kicsik és nagyok a legjobb DJ összeállításra! Sőt, a felhőtlen szórakozás érdekében partiszolgálatot hívhatsz, akik ellátják a büfé és a bár körüli teendőket, hiszen a cél, hogy a családtagok és a barátok felejthetetlen pillanatokat éljenek át. A központban tehát ez alkalommal a szocializáció szerepel. Az imént említett bulin kívül szelídebb, majd a kertben rakott tábortűz hangulatos estékre ad lehetőséget, s a bulik után jó szolgálatot tesz majd a háztartási robot. Hogy mi minősül bulinak? Nos, a készítők elmondása szerint, ha már több mint öt barát összegyűlik, ott pillanatok alatt parti alakulhat ki. :)

A kiegészítőben nem lesz új foglalkozás, ám érdekes lehetőségek jelennek meg a ruhák megválasztása terén…

Lily

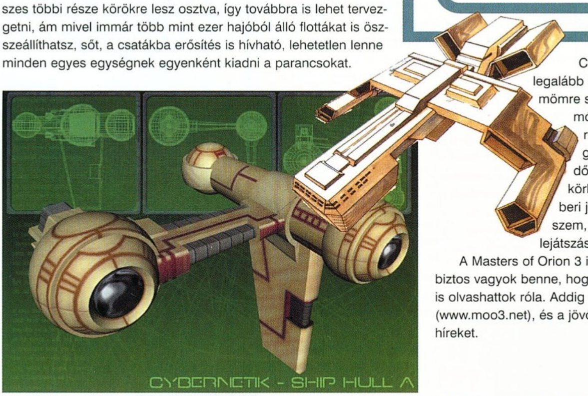
Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. április

MASTERS OF ORION 3

Tagadhatatlanul a Masters of Orion 2 volt az űrstratégiai programok egyik legnagyobb királya. Megjelenésétől kezdve etalonnak számított a játékkészítők – és persze a játékosok – számára, még az Imperium Galactica fejlesztése során is számos ötletet merítettünk belőle.

A Quicksilver csapata nem kis fába vágta a fejszéjét, mikor elhatározta, hogy elkészíti a folytatást. Nem csupán jó játékot kell összehozniuk, ha nem akarnak csúfos kudarcot vallani, egyenesen kiemelkedőt kell alkotniuk. Természetesen igyekeznek az eredeti program minél több elemét megtartani, ugyanakkor megpróbálják kijavítani annak hibát, és kipótolni a hiányosságokat.

Az összes változtatás és érdekesség felsorolásához oldalakra lenne szükség, így a hírek keretében meg sem próbálkozom vele, inkább csak kiemelek egyet a fontosabb újítások közül: az űrharc valós időbe történő átültetését. Sokan talán felhördülnek attól tartva, hogy a gondolkodás helyett immár ebben a játékban is az akcióra helyeződik a hangsúly, de erről szó sincs. A játék összes többi része körökre lesz osztva, így továbbra is lehet tervezgetni, ám mivel immár több mint ezer hajóból álló flottákat is összeállíthatsz, sőt, a csatákba erősítés is hívható, lehetetlen lenne minden egyes egységnek egyenként kiadni a parancsokat.



Csak nem állhatom meg, hogy ne szóljak legalább pár szót a többjátékos módról is. Nagy örömömre szolgált, mikor megtudtam, hogy ebben a módban egyszerre akár harminckét faj vehet részt. Persze, ennyi játékos soha nem végezne a feladatok kijelölésével – bár a teendőket egyszerre kell megadni, és a maximális körhossz ideje is beállítható –, ezért ebből emberi játékos csak nyolcat irányíthat. Azért azt hiszem, így is épp elég lehetőség lesz nagy csaták lejátszására.

A Masters of Orion 3 ismét gigantikus játék érzetét kelti, egészen biztos vagyok benne, hogy hamarosan részletesebb beszámolóban is olvashattok róla. Addig is látogassatok el a honlapjára (www.moo3.net), és a jövő év elejei megjelenéséig lessétek velünk a híreket.

Bird

• Az Undying már hamarosan kapható. A nemrég debütált hivatalos honlapon az érdeklődők rengeteg hasznos információt találhatnak. Cím: undying.ea.com.

• Ki tudja, még meddig kell várnunk a Black and White-ra. Az újságíróknak adott információk szerint a program április előtt nem jelenik meg.

• Az EA még nem jelentette be hivatalosan a The Sims második részét, de biztosak lehetünk benne, hogy készül, akárcsak az online verzió, melyben ötvenezer ház is teret kaphat ugyanabban a világban.

• A Codemasters 90 alkalmazottól vált meg, sőt, a CTW hírei szerint a Londoni stúdiót is bezárták. A cég szerint ezek a változások nem érintik a készülő programokat, egyiket sem törölték.

• Az Age of Empires 2: Conquerors készítői hónapról hónapra újabb térképekkel ajándékozzák meg rajongóikat. Az első csomag a máris letölthető a www.ensemblestudios.com, honlapról .

NewsTeam

Z: STEEL SOLDIERS

StartBox

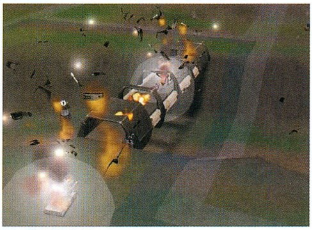
Fejlesztő: Bitmap Brothers
Kiadó: EON Digital
Megjelenés: 2001. késő tavasz
Web: www.bitmap-brothers.co.uk/z2

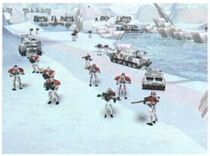
Aki látta a Ponyvaregényt, nagyon jól tudhatja: Zed halott. Elpatkolt végérvényesen, visszavonhatatlanul, és még csak nem is különösebben irigylésre méltó halálnemmel. Nos, eme olvasóinknak sokkoló lehet a hír, miszerint az Amigás idők legendás fejlesztőcsapata, a Bitmap Brothers hamarosan feléleszti Zedet. Na, nem kell különösebben megijedni/örülni, nem a choppertulaj exrendőrről van szó, ez a Zed (és akkor innentől térjünk is át a fonetikusról a hivatalos írásmódra: Z) az anno vagy négy éve a C&C és társai által méltánytalanul a háttérbe szorított, nagyszerű real-time stratégia, az életre keltés pedig a folytatást jelenti. Négy év alatt sok víz lefolyt a Dunán, s eközben a fejlesztőcsapat neve is kissé idejétmúlt lett: a bitmapek helyett inkább poligonokról beszél mindenki, az eredeti vezető „testvér"-hármasból pedig csak egy maradt mára. Az elmúlt években alig-alig hallhattunk róluk, csak a Speedball új generációs konzol-folytatásáról terjengtek pletykák időnként. Lássuk, mit tanult ez alatt az idő alatt az a csapat, amelyiknek többek között a Xenont, a Godsot, a Cadavert, és a Chaos Engine-t köszönhetjük!

Az utóbbi években valóságos fegyverkezési verseny zajlott a real-time stratégiákat gyártó cégek között: mindenki "3D-sebb" játékkal akart előállni a többieknél. Nem mintha a műfaj erre különösebben rá lenne szorulva, de ez a divat, a modern idők hívó szava, a piac parancsa, meg egyéb ilyen népbutító szlogenek. Először még csak a terep volt 3D, aztán megmozdult a kamera, bejött az opcionális first person nézet, végül a sprite-os egységek is poligonruhát öltöttek, és tavaly nyáron, kábé a Ground Control és a Dark Reign 2 megjelenésekor eljött az az idő, amikor már egyszerűen nem lehetett tovább háromdésíteni a dolgokat. Ez igazán örömteli, ugyanis a technikázás helyett (illetve mellett) most újra a tartalommal, a hangulattal, a játékmenettel kell eladni a terméket a T. kiadóknak - és paradox módon éppen ezen nyer a játékos, aki miatt elvileg az egész 3D-őrület zajlott...

Szóval a hangsúly ismét a játékélményen van, és "véletlenül" a Z is éppen ebben volt nagy annak idején. A bitmapes srácok nem nagyon fárasztották magukat a folytatás kerettörténetének kiötlésével: egyszer volt, hol nem volt, végre-valahára vége lett az első részben taglalt 500 éves nagy háborúnak. A csatákat eldöntő harci robotokat bezúzták, leselejtezték, vagy egyszerűen kikapcsolták. Hősünk, a kapitányi rangba lefokozott bádogember, Zod jobban járt: sokat próbált csapatával egyetemben egy isten háta mögötti bolygón került alkalmazásba biztonsági őr-robotként. A két ősellenség szupervállalat, a MegaCom és a TransGlobal azonban a béke évei alatt is serényen keveri azt a bizonyos matériát, és hamarosan kitör az újabb világégés. Zod és díszes kompániája ennek felettébb örül, és teljes mellszélességgel veti bele magát az adok-kapokba. Ettől kezdve aztán az események vészesen begyorsulnak, a szedett-vedett robotszakasz mindig a legsűrűbb csatákban bukkan fel a figyelemreméltó fekete humorral fűszerezett történet során, öszszesen 30 küldetésben, hat bolygó felszínén.

Technikailag a Steel Soldiers mindent tud, amit ma a 3D-s RTS-ektől elvárnánk. Teljes mozgásszabadság, 3D-s terep, egységek és effektek, ami kell. Az érdekesség az erőforrás-menedzsmentben van, ugyanis a játék egyetlen nyersanyagát, a xenonitot nem bányászni vagy kitermelni kell. A terep parcellákra van osztva, és minden parcella meghatározott mennyiségű xenonitot "ér". Ha elfoglaltuk valamelyik parcellát, az onnantól automatikusan nekünk termeli az anyagot. Ez érdekes csavart visz az alkalmazandó stratégiákba: vajon mi értékesebb számunkra, egy stratégiailag fontos magaslat vagy hegyszoros, esetleg egy rosszul védhető,





de xenonitban gazdag terület? Ennek a rendszernek az eredménye az is, hogy nem lehet ész nélkül terjeszkedni, hiszen a meghódított területeket (fontos: a területet és nem a rajta dolgozó peonokat!) meg is kell védenünk. Ez meghatványozza a tervszerű építkezés és a felderítés jelentőségét is. És hogy a móka ne legyen ilyen egyszerű, lesznek földi, légi és vízi egységek, összesen mintegy 30 féle, amit húszféle épület, és egy rakás extra (elfoglalható ellenséges épületek, vírusok, amelyekkel megfertőzhetjük az ellenséges robotokat stb.) egészít ki. Az eddigiekből teljesen világosan az látszik, hogy a Steel Soldiers az okos hódításról, építkezésről, hadseregfejlesztésről fog szólni. Hát egy túróst. Mivel a Starcraft óta a siker szinte minden RTS-ben a nyersanyag-gazdálkodáson, a fejlesztgetésen és a hadsereg felépítésén áll vagy bukik, a Z2 készítői csak azért is fordítva állnak hozzá a témához: ezúttal igenis a csaták levezénylése, a harcokban mutatott taktikai géniusz a siker kulcsa. Az említett újítások a "háttérmunkában" csak a hab szerepét vállalják a tortán...

A legfontosabb újításról még nem esett szó, ez pedig az ellenséges csapatokat irányító mesterséges intelligencia. Az MI a stratégiai játékok többségében trigger-elven, "bedrótozva" (figyeltek, hogy nyomom a kóderszlenget?) működik. Ez azt jelenti, hogy egy alap-forgatókönyvet írtak meg számára a viselkedéséről, és ehhez adódik néhány, bizonyos feltételek esetén aktivizálandó változtatás. Például egy tankegység számára ilyen feltételrendszer lehet az, hogy ha meglátja az ellenséget, lőjön rá, ha az X távolságnál közelebb jött, hátráljon, illetve ha az ellenség menekül, üldözze. Ez persze ugyanilyen elven működhet globális szinten is. A rendszer szép, kényelmes, viszont lapos, könnyen kiismerhető, kijátszható. A Z2 mesterséges intelligenciája ezzel szemben a fuzzy logika alapján működik. A fuzzy logika aránylag új keletű, a japánok találták ki, az emberi gondolkodásmódot próbálja modellezni, és teljes mélységében kb. annyi ember érti a világon, mint David Lynch filmjeit. Arról van szó, hogy az MI folyamatosan figyeli a környezetét, elemzi az abban bekövetkezett változásokat, és a saját kis eszköztárából válogatva válaszol erre. Aztán megnézi, mit sikerült elérnie, újra elemez, megjegyzi, hogy a választása mennyire volt jó, és az előállt új helyzetre új választ keres. Az ilyen rendszerek az állandó visszacsatolás révén folyamatosan változnak, új stratégiákat találnak ki, ellesik a mi taktikáinkat, és a mi harcmodorunkhoz igazítják a sajátjukat. Jól hangzik, nemdebár...?

Mit lehetne ehhez még hozzátenni? A Z annak idején zseniális volt, csak rossz időben jött ki. Ha a Steel Soldiers nem esik ugyanebbe a hibába - márpedig a konkurenciát elnézve valószínűleg nem fog -, simán bezsebelheti azt a dicsőséget, amely az első résznek járt volna, na meg a "saját jogon járót" is. A dupla vagy semmi tipikus esetével állunk tehát szemben; a legbölcsebb, amit tehetünk, hogy Vak Béla királyunk híres mondásával élve ("majd meglátjuk") várunk úgy május-június tájáig.

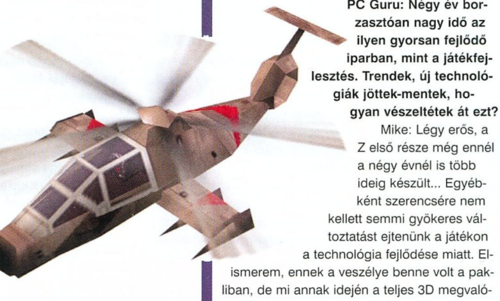
Hancu

Z: STEEL SOLDIERS INTERJÚ

A nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóján, az Amiga fénykorában a Bitmap Brothers a legmenőbb játékfejlesztő csapatok közé tartozott. A játékosok és a sajtó egyaránt imádta őket, a „testvérek" pedig egyetlen alkalmat sem hagytak ki a szereplésre, rocksztárok módjára fürödtek a népszerűségben. A PC és a játékkonzolok térnyerésével úgy tűnt, sok más régi harcoshoz hasonlóan ők sem bírják az új idők tempóját, és néhány kisebb-nagyobb sikerű játék után a kilencvenes évek végére nagyon elcsendesedett minden a csapat háza táján. Néhány hónapja azonban az első képek és információk a Z2-ről elkezdtek kiszivárogni, és a csapat most régi fényében tündökölve tér vissza. A hosszú csendről, a visszatérésről és a Z2-ről a cég alapítóját, Mike Montgomeryt - vagy ahogy a munkatársai szólítják, Father Mike-ot („Mike apánk") - kérdeztük.

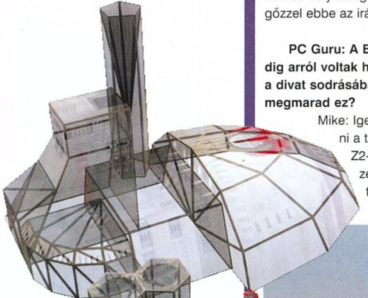
PC Guru: Az elmúlt években eléggé eltűntetek a reflektorfényből (ha jól tudom, a Speedball 2 konzolos átirata volt az egyetlen kiadott játékotok '96 óta), mivel töltöttétek ezt az időt? Egy csomó újonc játékosnak talán semmit nem is mond ma már a Bitmap Brothers neve...

Mike: Nem egészen tudod jól, a PSX-es Speedball 2100-at sem mi csináltuk - pontosabban igen, a mi cégünk, de a Harrogate-i stúdió, amely teljesen független tőlünk. Mi itt Londonban, ha hiszed, ha nem, már több, mint négy éve folyamatosan a Steel Soldiersen dolgozunk. Már a Z készítése közben úgy éreztük, hogy ezt a játékot 3D-ben kellene megcsinálni, de az akkori technika mellett ez egyszerűen nem ment, akárhogy is próbálkoztunk vele. Ahogy befejeztük a Z-t, tudtuk, hogy egy csomó kiaknázatlan ötlet és rengeteg lehetőség maradt a játékban. Úgy döntöttünk tehát, hogy a Z csak bemelegítés volt, előjáték. Azon nyomban nekiálltunk a folytatásnak, és mivel a játékrendszer alapjait már ki találtuk, tudtunk a lényegre, az egész buli 3D-be ültetésére koncentrálni.



PC Guru: Négy év borzasztóan nagy idő az ilyen gyorsan fejlődő iparban, mint a játékfejlesztés. Trendek, új technológiák jöttek-mentek, hogyan vészeltétek át ezt?

Mike: Légy erős, a Z első része még ennél a négy évnél is több ideig készült... Egyébként szerencsére nem kellett semmi gyökeres változtatást ejtenünk a játékon a technológia fejlődése miatt. Elismerem, ennek a veszélye benne volt a pakliban, de mi annak idején a teljes 3D megvalósítás mellett döntöttünk, és az idő igazolta a döntés helyességét, a játékvilág azóta is teljes gőzzel ebbe az irányba halad.

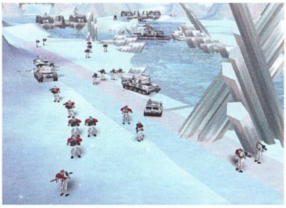


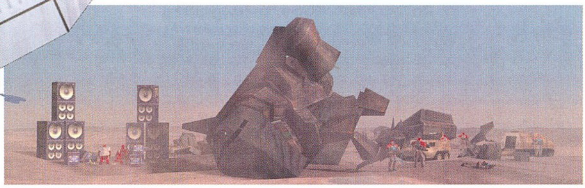
PC Guru: A Bitmap Brothers játékai mindig arról voltak híresek, hogy nem álltak be a divat sodrásába. A Steel Soldiersben is megmarad ez?

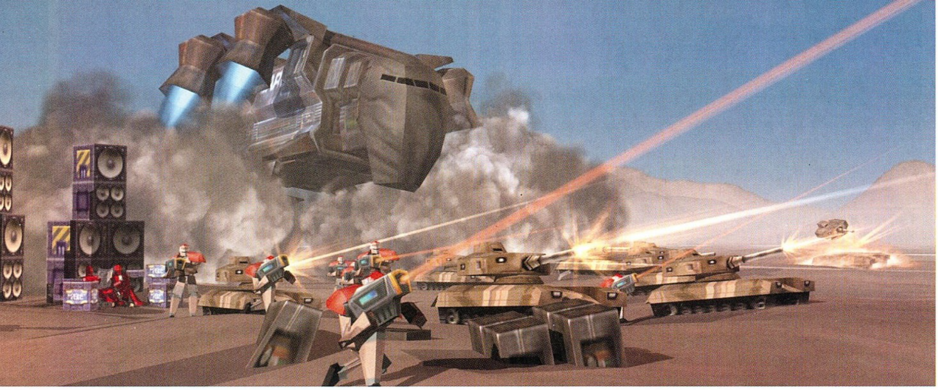
Mike: Igen, mi jobb szeretjük teremteni a trendeket, mint követni... A Z2-ben talán a küldetés-szerkezet a legérdekesebb újítás. A teljes hadjárat összesen 30 küldetésből áll, és a játékos minden egyes bevetésben több különféle feladatot kap. A következő küldetés attól függően változik, hogy mit és hogyan tudott ebből megoldani. Emellett én nagyon innovatívnak érzem az egyes karakterek és egységek kidolgozását is. Minden egység nagyon erős, jellegzetes személyiséget kapott, és ott vannak a kiemelt karakterek, akiket mi hősöknek hívunk. Ők nagyon fontos szerepet játszanak a történetben, külön AI irányítja őket.

PC Guru: Mostanában egyre inkább úgy tűnik, hogy a játékkiadók a biztos üzletre utaznak, szinte minden játék folytatás, átirat, vagy valamilyen bejáratott névhez, témához kapcsolódik. Ez nem nagyon kedvez az olyan újító szellemű fejlesztőknek, mint a Bitmap Brothers...

Mike: Ez alapjaiban véve így van, nem véletlen, hogy mi is éppen folytatást készítünk... De a helyzet azért nem ennyire egyszerű. Én a kezdetektől benne vagyok a játékiparban, láttam felnőni, komoly üzletté válni az egészet. Ma már nagyon drága mulatság egy játék megírása és a bevezetése a piacra, még szép, hogy a kiadók féltik a pénzüket, és nem kockáztatnak feleslegesen. A kérdés csak az, mikor számít az a bizonyos kockázat feleslegesnek... Akkor van gond, amikor valamelyik kiadó inkább belevág a divatos műfajú, de átlagos játékba, és elzárkózik a másiktól, amelyik esetleg



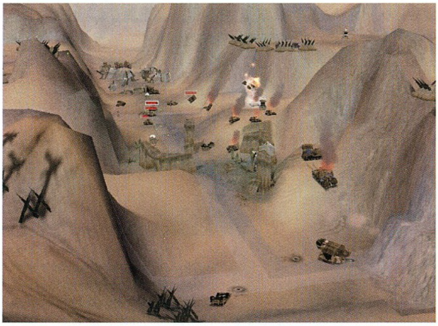


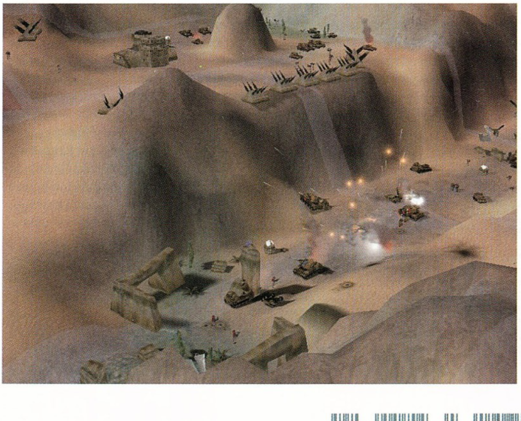


briliáns, de radikálisan új. Szomorú, hogy ma már a játékoknak az újszerűség sokszor inkább a hátrányukra válik, mintsem előnyükre...

PC Guru: Visszatérve a Z2-höz... a 3D-s stratégiák esetében az irányítás neuralgikus pont. Ezt hogyan oldjátok meg? A „hardcore" játékosok, vagy a kezdők számára készítitek a kezelőfelületet?

Mike: A négy éves fejlesztési idő egyik legnagyobb előnye éppen az, hogy elég időnk volt az irányítás csiszolására. A kezelés kicsit bonyolultabb, de jóval kifinomultabb az első részénél, és persze igyekeztük tartani magunkat az RTS-ekben megszokott szabványokhoz is... Azt hiszem, a játékba való beletanulás elsősorban arról fog szólni, hogy a játékos a lehetőségeinek a határait próbálgatja, és az ellenfelet „kóstolgatja", nem pedig az irányítási rendszert tanulja.





PC Guru: Játékon belüli tutorial lesz?

Mike: Ahogy vesszük. Az első néhány küldetés nagyon könnyű lesz, a játékos végül is ezeken keresztül tanulja meg a rendszert, itt szerez rutint. De ez nem a hagyományos értelemben vett tutorial, ahol a játékos szájába van rágva, hogy mit csináljon, itt is teljesen szabad keze van, akárcsak a későbbi pályákon. A nehézségi fok pedig lassan, de biztosan emelkedik, a végén már nagyon kemény lesz, ezt megígérhetem!

PC Guru: Mondanál néhány példát, hogy hogyan is néz ki egy küldetés, melyek a céljaink stb...

Mike: Nem, azt hiszem, a játék annyira sztori-központú, hogy ha konkrét példákat hoznék most a küldetésekre, azzal sokak számára óhatatlanul is lelőném a történet poénjait.

PC Guru: Egy-egy küldetés végén továbbviszem a megmaradt egységeket a következő pályára, vagy mindig elölről kell kezdenem a fejlesztést és seregépítést?

Mike: A fő karaktereidet, a „hősöket" magaddal viszed pályáról pályára, ők fejlődnek is a történet során. A többi egységgel más a helyzet, őket nem viszed át a következő küldetésbe, ehelyett az új pályán új lehetőségek egész sora nyílik meg előtted. Új épületek, egységek gyártása, esetleg a már megszokott csapatok új felhasználási formái, fejlesztési lehetőségei... ráadásul légi és vízi egységek is lesznek, ez tovább növeli a változatosságot.

PC Guru: Mi a helyzet a mozi-részekkel?

Mike: Lesz kb. 15 percnyi előre renderelt mozi, és egy csomó engine movie. A mozik elsősorban a főszereplő robotokkal történő eseményekre koncentrálnak, és az első részből ismerős humort hordozzák magukban. Az egész hangulat jóval sötétebb lett; tudod, egy kicsit kevesebb a Beavis and Butt-headből, kicsit több a Ponyvaregényből...

PC Guru: Na és a zene? Az amigás időkben egy csomó díjat nyertetek a játékaitok zenéivel...

Mike: Van egy új hangrendszerünk, a DIME (Digital Interactive Music Engine), amelyik lehetővé teszi, hogy a zene jellege a képernyőn történő eseményeknek megfelelően változzon. Tehát ha a csata fellángol, a zene is pörgősebb lesz, de nem úgy, hogy egyszerűen átváltunk valami másik számra, ugyanaz a téma marad, csak dinamikusan változtatjuk a stílusát. Ja, és persze minden 3D-ben szól.

PC Guru: Mikor játszhatunk végre a Z2-vel?

Mike: Hmmm, hát a játszható demó már a célegyenesben van, de úgy néz ki, pont lekéssük vele a lapzártákat... A teljes verzió már a tesztelés fázisában tart, egy-két hónap, és készen is vagyunk!

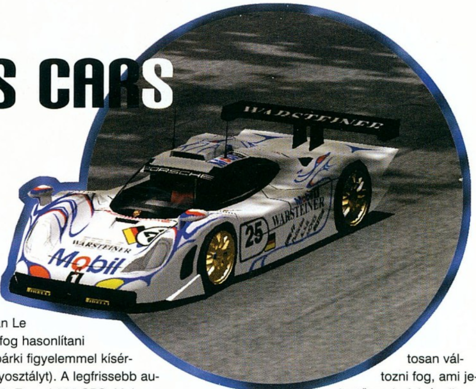
PC Guru: Köszönjük a válaszokat!

Mike: Én köszönöm a kérdéseket!

Hancu
en@hancu.com

Az interjú tető alá hozásáért és a fotókért ezer köszönet illeti Simon Maflint az EON Digitalnál, tapsoljuk meg!

WORLD SPORTS CARS



StartBox

Fejlesztő: Wesr Brothers
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2001. ősz
Web: –

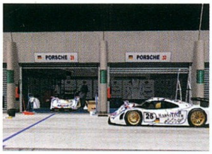
Az Empire Interactive őszi palettájának egyik érdekessége lesz a World Sport Cars. A játékot egy testvérpár készíti, Chris és Tony West, de a kis létszámú fejlesztőgárda az eddigi tapasztalatok szerint egyáltalán nem megy a minőség rovására. Öt év kemény munka van már mögöttük, ennek köszönhetően a program mintegy 80%-ban kész (erről a képek is árulkodnak, továbbá a készítők elmondása szerint a fizikai modellezés majdnem befejeződött).

A WSC stílusában leginkább az American Le Mans Serieshez fog hasonlítani (a Eurosporton bárki figyelemmel kísérheti ezt a versenyosztályt). A legfrissebb autólista: Ferrari 312, Ferrari 333 SPS, McLaren F1 GTR, McLaren M8B, Lotus Esprit, Panoz LM, Sintura GT, Honda NSX, Sauber-Mercedes C9, Porsche 911 GT1, Porsche 917 B, Ford GT40. Biztos vagyok benne, hogy a benzingőzzel megfertőződött rajongók mindegyik névhez hozzá tudják képzelni az autót, és abban is biztos vagyok, hogy ez a felsorolás mindenki szívét megdobogtatja. A pályák választékára sem lehet panasz: Homestead, Sebring, Daytona, Monza, Brands Hatch, Hockenheim. A két lista azonban nem teljes, mert a licenctárgyalások még folynak, tehát bővülésre lehet számítani (ennek mi csak örülni fogunk).

Természetesen az autók és a pályák a legutolsó pontig megegyeznek majd a valódiakkal, gondosan odafigyelnek a legapróbb részletekre is. A szimulátorok esetében ez ma már szinte alapkövetelmény, ám ezzel nem elégednek meg (mint sok más játék…), hanem a legfontosabb tényezőt, a fizikát is a valósággal a lehető legnagyobb mértékig megegyezően szeretnék elkészíteni. Ehhez igénybe vették aktív versenyzők segítségét, akik a program tesztelésében vállaltak szerepet, és Westék bevallása szerint sok hasznos tanácsot, ötletet kaptak tőlük; még néhány kulisszatitkot is elárultak. A csapatoktól pedig rengeteg technikai adatot szereztek, köztük olyanokat is, amelyekkel az eddigi játékfejlesztők nem rendelkeztek, ezért igazi különlegességekre is számítani lehet. Néhány ezek közül: a különböző autótípusok felfüggesztésének megvalósítása, a kereszt-lengőkarok mozgásának, a kerekek függőleges helyzete dinamikus változásának és az autó oldalirányú dőlési centere mozgásának lemodellezése. Az autóknak dinamikus lesz a középpontja, tehát a jármű súlyeloszlása folyamatosan változni fog, ami jelentősen befolyásolja majd viselkedését. Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy pl. az üzemanyag mennyiségének csökkenése, az oldalirányú dőlés, a leszorító

erő változása mind-mind érezhető hatással lesz az autó menettulajdonságaira.

Nagy hangsúlyt fektetnek a gumik modellezésére is (mint tudjuk, általában a gumi nyeri meg a versenyt). Minden guminak több mint 100 féle paraméter fogja meghatározni a viselkedését (hőmérséklet, nyomás, kopás stb.), és ezek természetesen verseny közben folyamatosan módosulnak, amihez majd alkalmazkodni kell. Minden gumi felülete 32 zónára lesz osztva, így a 32 féle rész igen különböző állapotba kerülhet használat közben. Például túl erős fékezések hatására a gumibordák egyes részekről eltűnnek, és egy idő után a kerék „ütni" fog. A modellezésnek teljes része a gumik rongálódása: kis lyukak, beégések, simára kopott felületek. A négy kerék ilyen szempontból teljesen független egymástól, tehát előfordul-



hat majd, hogy az egyik gumi jobban elhasználódik, mint a másik három.

A többi szerkezeti elem is sérülni fog (váltó, motor, felfüggesztés, kormánymű stb.), és ezek élethűen fognak hatni a vezetésre. Végső esetben a kocsi ki is gyulladhat (ami nem ritka a valóságban sem!).

A külső sérüléseket sem fogják elhanyagolni: a karosszéria elemeit egyenként modellezik le (paneles modellezés), így a sérülés során akár kisebb darabok is letörhetnek, de deformálódhatnak (gyűrődhetnek) is az ütközés mértékétől függően. Viszont ez sem egységesen fog történni, mert a szénszálas karosszéria előbb fog törni, mint az alumínium felépítmény (ez utóbbi többet kibír). Az autó a borító elemek alatt is meg lesz rajzolva, tehát ha letörsz belőle egy darabot, nem a nagy feketeséget fogod látni, hanem mondjuk a motor egy részét.

A versenysportban az úgynevezett szárnyak óriási szerepet kapnak. Ezúttal sem lesz másként. Minden autónak különböző, az aszfaltra való tapadást és az onnan való elemelkedést meghatározó paraméterei lesznek, így az „aero setup"-ok számos variációja jöhet létre. A szárnyak elvesztése természetesen befolyásolja majd a menetstabilitást, emiatt más vezetéstechnikát kell majd alkalmaznod.

A beállítások teljes tárháza áll majd a játékosok rendelkezésére (rugóerő, kereszt-lengőkarok hossza, lengéscsillapító, automagasság, váltóáttétel, nyomaték, differenciálmű stb.), és mindehhez telemetria is társulni fog, ami a profi játékosoknak rengeteg segítséget nyújthat. Gondolom, az ínyencek már most dörzsölik a tenyerüket…

A teljes időjárás-szimuláció is része a programnak: eső, havazás, széllökések, vakító napsütés. A játéknak ezt a részét Grand Prix 3 szintűre szeretnék megcsinálni, hiszen egyértelműen az az etalon. A grafika is átlagon felüli lesz: a képek szerintem önmagukért beszélnek, ezen kívül féknyomok, por, füst, kipufogóból kilövellő lángcsóva, és mindaz, mi szemszájnak ingere. A futam előrehaladtával az autó egyre piszkosabb lesz (por, olaj, gumidarabok, bogarak), de a boxban (amely teljesen mozogni fog) a koszos szélvédőt tisztára törlik! A csapattal rádión lehet majd a kapcsolatot tartani.

A hálózatos játékot (LAN és Internet) a legfejlettebb eljárással szeretnék megvalósítani (figyelembe véve az eddigi tapasztalatokat, különös tekintettel a Grand Prix Legendsre). Ha valakit online versenyen a szerver kidob, lehetősége lesz visszakapcsolódni (persze némi időveszteséggel, hiszen a többiek eközben mennek).

A kiadóval kötött szerződésük egészen egyedi, mert amíg a készítők a legteljesebb mértékig nem elégedettek, addig a program nem fog napvilágot látni. Tehát a 3. negyedévi megjelenés csak tájékoztató jellegű, elképzelhető, hogy csúszni fog (a játék máris késik az első időpontokhoz képest), de ez szerintem nem baj, mert inkább várjunk még két-három hónapot, viszont akkor tényleg profi játékot kapjunk a kezünk közé.

Talán sokak figyelmét sikerült felkeltenem a program iránt, én már nagyon várom. Kicsit aggódtam a kiadója miatt (az Empire-ről köztudomású, hogy az arcade játékokat jobban kedveli, mint a szimulátorokat), és féltem, hogy a készítőket megpróbálja ebbe az irányba terelni, de Chris West megnyugtatásul elmondta, hogy a legkisebb engedményre sem hajlandók: ők olyan SZIMULÁTORT szeretnének kiadni a kezük közül, amelyik évekig megállja a helyét a legjobbak között.

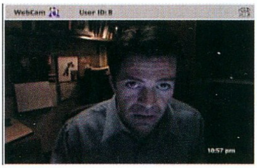
Tasnádi Zoltán
Thx to Csiki Péter

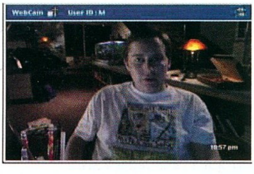
MAJESTIC

StartBox

Fejlesztő: Anim-X
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. tavasz
Web: majestic.ea.com

Pár éve nagy sikerrel ment a mozikban David Fincher Játsz/ma című filmje. A kissé elborult sztori olyan hatalmas, "élő szerepjátékról" szólt, amelybe unatkozó, de dúsgazdag figurák fizetnek be. A játékosokkal (bár az "áldozatok" kifejezés találóbb lenne...) semmi perc alatt elhitetik, hogy nem babra megy a játék, beleültetik őket egy grandiózus összeesküvés intrikahálójának kellős közepébe, szépen kihúzzák a lábuk alól a talajt, pokollá teszik az életüket, és több rendben megpróbálják megölni őket... Aztán amikor a delikvens éjjele-nappala már merő paranoia és rettegés, az események csúcspontján közlik vele, hogy köszönik szépen, a Játék véget ért, itt tessék aláírni a számlát. A film Michael Douglasszel és Sean Penn-nel iszonyú hatásos, és legyen bármennyire is abszurd a címadó játék ötlete, az Anim-X nevű fejlesztőbrigád kreatívjait nagyon megfogta. Az említett úriemberek gondoltak egy nagyot, és az America Online-nal karöltve az EA égisze alatt valami hasonlót próbálnak megalkotni a való (és virtuális, azaz netes) életben...



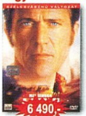


A Majestic nem a hagyományos értelemben vett számítógépes és/vagy online játék. Ha kicsengetjük érte a várhatóan igen borsos árat, és vállaljuk a valószínűleg havi 10-20 dolcsi körüli összegre rúgó előfizetési díjat, megadunk egy sereg személyes adatot (telefon-, fax-, AOL Instant Messenger-szám, postai és email cím, kedvenc whisky-márka stb.), és... és az égvilágon semmi nem történik, csak a tudatunk van meg, hogy a Játék elkezdődött. Aztán elkezdenek csöpögni az információk: egy mail, egy fax, egy telefonhívás az éjszaka közepén, egy SMS... és belekeveredünk egy X-Akták-stílusú, szupertitkos és nagyon magas szintekig húzódó összeesküvésbe. Hogy a pontos sztori miről szól, nem tudni, mindenesetre a játék a címét egy titkos amerikai kormányhivataltól kölcsönözte, amely anno a hírhedt roswelli UFO esetével vált ismertté a világ előtt. A játék a létező összes kommunikációs csatornát felhasználja, de elsősorban mégis a neten játszódik. A játékos weboldalakat "tör fel", jelszavakat szerez meg, adatbázisokba hatol be, webkamerákat és telefonokat hallgat le. A készítők egészen addig elmentek, hogy bejegyeztettek egy rakás kamu céget és domainnevet csak a játék kedvéért. Több tucat órányi filmet vettek fel, amelyeket majd a játékos biztonsági kamerák felvételeiként tölt le, vagy webcam-beszélgetésekként néz végig. Különleges szövegértelmező AI-val felszerelt scriptek és élő színészek chatelnek a játékosokkal, akik egy hónap alatt vagy a végére járnak a rejtélynek, vagy "meghalnak" - de semmi gond, elsején kezdőik az újabb fejezet! A legnagyobb csavar az a dologban, hogy nemcsak mi játszunk a játékkal, hanem sokkal inkább a Majestic játszik velünk. Sosem tudhatjuk, hogy mikor, milyen formában kapjuk a következő adag információt, hogy akivel éppen beszélünk, az vajon kicsoda és melyek a szándékai, és egyáltalán, mi a retek történik a háttérben!? Mivel nem egy konkrét karaktert irányítunk, hanem feketén-fehéren MI vagyunk a főhős, velünk történnek az események, nagyon könnyű elmerülni a Majestic világában, a valóság és a játék teljesen összemosódik. Persze a játékból bármikor ki lehet szállni, vagy pause-ba rakni egy időre, de akkor is: egy idő után az emberen felülkerekedik az üldözési mánia, és mindenkiben a Majestic beépített embereit sejti – hiszen világraszóló összeesküvést göngyölítünk éppen fel, és névtelen, de annál nagyobb hatalmú ellenségeink keze mindenhová elér... A játékot irányító rendszer már a végső tesztelés fázisában van, és két fejezet (ami kéthavi játékot biztosít) már teljes egészében elkészült – a forgatókönyvíróknak még négyet kell megírniuk, és az online paranoia rászabadul a világra! Sajnos a játék első menetben csak az USA és Kanada 18 éven felüli játékosai számára elérhető, de reménykedjünk, hogy sikeres lesz, és előbb-utóbb hozzánk is eljut...

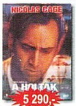
Hancu
en@hancu.com

CD GALAXIS

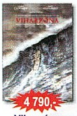
DVD
filmek nagy kedvezménnyel



A hazafi



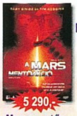
Holtak útja



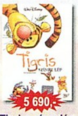
Viharzóna

Gladiátor

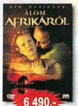
Függetlenség napja



Mars mentőa.



Tigris színre lép



Álom Afrikáról

Született gyilkosok

4 esküvő, 1 temetés

Francia csók

Játsz/ma

Amerikai pite

Mátrix

+ és még sok-sok izgalmas, szuper mozisiker DVD-n, magyar szinkronnal és/vagy felírattal!

PC-S JÁTÉKOK

3D Ultra Pinball 1+2..........3 990
Addiction Pinball 1 990
Afrika Sötét Titkai 6 990
Age Of Emp.Collect. 29 990
AOE 2 Conquerors..........10 990
Akimbo..............................4 990
Allegiance.........................14 990
Apache Havoc 2 990
Armored Fist 3 ....4 990
Army Men 1 990
Atlantis 2............................7 990
Atomic Bomberman..........1 990
Baldur's Gate 2 ....10 990
Battle Isle: Andosia War...9 990
Billiard Clubhouse 2 990
Broken Sword 1 990
Broken Sword 2 ....1 990
Caesar 3.............................3 990
Call To Power 2...............11 990
Carmageddon 2.................1 990
Carmageddon 2000...........9 990
Catz 4 ....1 990
Champ. Manager 3............2 990
Champ. Manager 00/01.....9 990
Chessmaster 6000 ....1 990
Close Combat 4.................1 990
Colin McRae Rally 1..........4 990
Colin McRae Rally 2........11 990
Cultures 10 990
Dark Colony.......................1 990
Dark Reign.........................2 990
Dark Reign 2......................7 990
DarkStone..........................3 990
Deathtrap Dungeon 1 990
Delta Force 3*..................10 990
Deus Ex..............................5 990
Diablo.................................2 990
Diablo 2...........................11 490
Dogz 4................................1 990
Dungeon Keeper Gold......2 990
Dungeon Keeper 2............3 990
Eastern Front 1 990
Earth 2140 Deluxe.............1 990
Eurofighter 2000 2 ....1 990
Everquest + Kunark........10 990
Everquest Miss. Velious...7 990
Evolva 2 990
Extreme Biker....................2 990
Extr. Mountain Biking.......2 990
F1 Champ Seas 2000......10 990
F1 Manager......................10 990
F-16 Agressor....................2 990
F-22 ADF+Red Sea............2 990
F/A-18 Korea......................1 990
FIFA 99..............................2 990
FIFA 2001........................10 990
Fleet Command.................3 990
Flight Unlimited 2..............1 990
Ford Racing.......................1 990
Freespace 2.......................4 990
Gabriel Knight 2................2 990
Gabriel Knight 3................2 990
Giants..............................10 990
GoKart Racing...................1 990
Grand Prix 2 ....3 990
Grand Prix 3 ....9 990
Grand Prix Legends..........3 990
Grand Prix Manager 2.......3 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2...........3 990
Grand Touring....................1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control.................9 990
Half Life Generation 2.......7 990
+Opposing F. +Counterst.

Half Life Gunman..............9 990
Hardwar 1 990
Heart Of Darkness 3 990
Heavy Metal FAKK 2.........7 990
Hexen 2..............................2 990
Hitman Codename 47 .....10 990
Hold hadművelet................6 990
Homeworld Cataclysm. 9 990
Hoyle játékok.....................3 990
Hoyle Collection.................7 990
Icewind Dale....................10 990
Ignition...............................2 990
Imperialism........................1 990
Imperium Galactica 2........4 990

Links 2001 ....14 990
Lost Vikings 2 ....2 990
Luftwaffe Commander......2 990
M1 Tank Platoon 2*...........2 990
Machines 2 990
Mastermind* 2 990
MechCommander Gld* 2 990
Metal Gear Solid.............14 990
Midtown Madness 2........14 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 ....1 990
Might & Magic 8 ....2 990
Monkey Island 4.............11 990
Myth 1: Fallen Lords.........1 990

Big Race USA

Warlords 3 Dlx

Prince Of Persia 3D

Apache Havoc

Jazz Jack Rabbit 2

Evolva

StarCraft BattleChest

Pharaoh + Cleopatra

Incubation.........................2 990
Indiana Jones Inf. Mach. ..5 990
Insane 10 990
Interstate 82......................2 990
Israeli Air Force................3 990
Jagged Alliance 2 ....2 990
Jazz Jack Rabbit 2............2 990
KA-52 Team Alligator 4 990
King's Quest 1-7 + 5j. 2 990
KISS: Psycho Circus 4 990
Knights & Merchants........2 990
K.O. Boxing 1 990
Lands Of Lore 3 ....3 990
Larry Collection (1-7)........3 990
Lego Racers 4 990
Lego Rock Raiders...........4 990
Lighthouse + Rama 3 990

NHL Hockey 2001.............9 990
Nightlong Union Consp.* .2 990
No One Lives Forever.....10 990
NOX 4 990
Odüsszeia..........................9 990
Oni...................................10 990
Outcast 3 990
Panzer General 2..............1 990
Pharaoh 5 990
Pharaoh: Cleopatra..........5 990
Pharaoh Gold 9 990
Planescape Torment.........6 990
Police Q SWAT 2...............2 990
Police Q SWAT 3 Elite 9 990
Populous 3D......................2 990
Premier Manager 99.........2 990
Prince Of Persia 3D 2 990

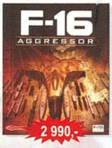
ÚJDONSÁGAINKBÓL:

PP 1+2 Web+Timeshock ..1 990
PP 3 Big Race USA...........2 990
Pro Rally 2001 ....7 990
Project IGI........................10 990
Quake 3 Arena...................7 990
Quake 3 Team Arena 7 990
Rayman 2...........................3 990
Realms Of T Haunting 2 990
Red Alert 2.......................10 990
Resident Evil 3 ....10 990
Revenant...........................1 990
Rollcage 2..........................2 990
Rubiks* 2 990
Saga 4 990
Screamer Rally..................1 990
Screamer 4x4 ....8 990
Sega Rally 2.......................1 990
Settlers 3............................5 990
Settlers 3 Amazons...........5 990
Settlers 4 ....JÖN
Shanghai Dynasty.............2 990
Shanghai Great Mom........2 990
Sheep 9 990
Shogun: Total War............9 990
Sim City 2000 ....2 990
Sim City 3000 World Ed....9 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Soul Reaver.......................2 990
Speed Busters...................2 990
Starcraft Gold....................4 990
ST Birth Of The Federat ...2 990
ST Elite Force..................10 990
ST Hidden Evil....................7 990
ST Klingon Academy........7 990
ST Klingon Honor Guard* 2 990
Starlancer........................14 990
SW Behind The Magic 3 990
SW Force Commander 9 990
SW Racer...........................6 990
SW X-Wing Collector's 9 990
SW X-Wing vs TIE Gold....9 990
SW X-Wing Alliance..........9 990
Sudden Strike....................9 990
Theme Park 2 990
Theocracy..........................4 990
Thief 2 ....3 990
Tiberian Sun......................9 990
Tiberian Sun Firestorm 6 990
TOCA Touring Car 2 ....4 990
Tomb Raider......................1 990
Tomb Raider Chronicl 10 990
T. Hawk's Pro Skater 2 ...11 990
Toonstruck 1 990
Touché...............................1 990
Ult. Soccer Manag. 98.......2 990
Unreal................................3 990
Unreal Tournament...........3 990
Urban Chaos 3 990
Vampire The Masquer. 7 990
Vészhelyzet 2 990
Viper Racing......................2 990
V-Rally...............................3 990
Warcraft 2 Gold 2 990
Warham.40e Chaos Gate..1 990
Warlords 3 DLR.................2 990
Warlords Battlecry............9 990
Warzone 2100....................2 990
Western Front 1 990
Worms Armageddon* 2 990
X: Beyond The Front. 5 990
X-Com Apocalypse*..........2 990
X-Com Interceptor* 2 990
Zeus 9 990
Zork: Grand Inquis............2 990

Imperium Galactica 2

Championship Manager 3

Soul Reaver



F-16 Agressor

Lego Racers

Lego Rock Radiers

IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
(a Móricz Zs. körtérnél) Telefon: 361-4061

Nyitva:
Hétfő 10-18
Kedd 10-18
Szerda 10-18
Csütört. 10-18
Péntek 10-18
Szombat 10-13
(csak Pest)

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél) Telefon: 321-1565

CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára! Biztonságosan csomagolva!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

Kérésre teljes katalógusunkat ingyen kiküldjük!

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

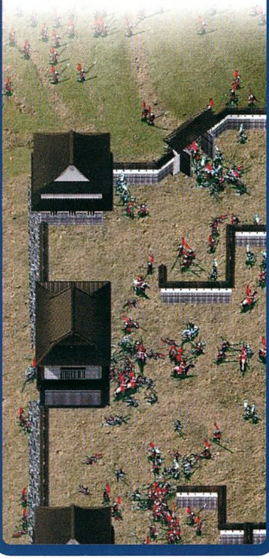
Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

TAKEDA

StartBox

Fejlesztő: Magitech Corporation
Kiadó: még nincs
Megjelenés: 2001.
Web: –

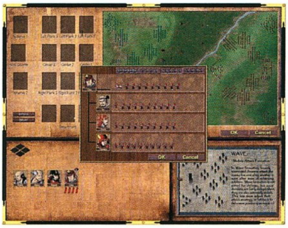
A tizenhatodik századi Japánban járunk. A feudalizmus béklyójában vergődő ország súlyos belső válsággal küzd, a daimyók (azaz nagyurak) fegyvert ragadva küzdenek egymással, hogy minél előnyösebb hatalmi pozíciót szerezzenek maguknak. A Kai provincia ura, Takeda Shingen, a Takeda család feje nem nézi sokáig tétlenül, amint honfitársai vére öntözi hazája földjét a langyos tavaszi eső helyett a kilátástalan torzsalkodásban. Magasra emeli ősei harci zászlaját, és egy utolsó ferde pillantást vetve otthonára hű csatlósai élén maga is a hadak útjára lép, hogy uralma alatt egyesítse a széthulló birodalmat. Baráti mozdulattal nyújtja jobbját szövetséget ígérve mindenkinek, akivel szembekerül, de baljában véresen csillogó katanája nem hagy kétséget afelől, mi vár arra, aki ellene szegül a Kyotóba vezető hosszú úton...

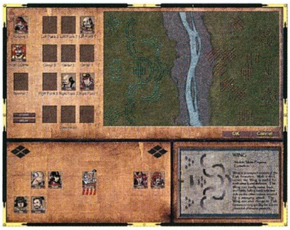


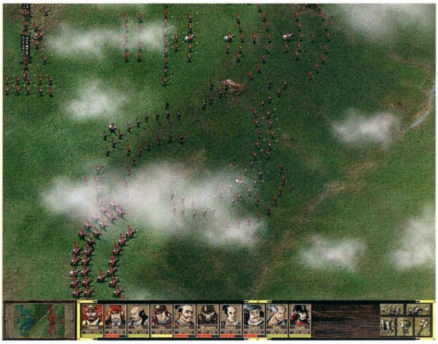
Ha valaki óhatatlan vágyat érez most arra, hogy Takeda Shingen bőrébe bújva küldje halálba fanatikus seregeit, hát eljött az alkalom. A kora egyik legkiválóbb taktikusaként emlegetett hadvezér életének legnehezebb szakaszát kell végigküzdenünk a Magitech Corporation most készülődő produkciójában, amely a történelmi harci játékok realitását és alaposságát hivatott ötvözni az RTS kategória villámgyors cselekményével. Ez a kanadai cég 1993-as megalakulása óta tudtommal semmi maradandót nem alkotott még az örökkévalóságnak, most azonban úgy tűnik, egyből át szeretnék adni a feledésnek a "Shógun: Total War" néven már közkedveltté vált mészárszék-emulátort. Három játékmód közül válogathatunk kedvünk szerint. „Historical Battle Mode"-ban minden előzmény és következmény nélkül vehetünk részt valamelyik, a valóságban is megvívott ütközetben, és próbálhatjuk ki hadvezéri képességeinket a számítógép ellen; „Dual Mode"-ban cimboránk szamurájait szeletelhetjük apróra; „Campaign Mode"-ban pedig szembenézhetünk az igazi kihívással: állnunk kell a sarat a korabeli Japán feszes hagyományok falai közé szorított politikai cselszövéseinek ingoványos talaján is.

Bármelyik típusú megmérettetést válasszuk is a három közül, a központi szerep mindenképpen a harcmezőnek, azaz stratégiai csapásmérő tehetségünknek jut. A történet (a csaták között persze) nem lineárisan fut, lehetőségünk lesz okos, merész vagy elhamarkodott diplomáciai és stratégiai döntések sorát meghoznunk, melyek következményeit saját bőrünkön tapasztalhatjuk majd. Az adott pillanatban helyesen megválasztva szövetségeseinket győzelmet győzelemre halmozunk, vagy megalázó vereséget szenvedünk, és üvegesedő szemünkkel utoljára még végigkísérjük a nyakunk felé szisszenő penge csillogó ívét, mindez rajtunk múlik. Ha sikeresek vagyunk, katonai, politikai és gazdasági státuszunk, vele pedig családunk tekintélye számottevően emelkedik, ha pedig igazi mesterként mozgatjuk bábuinkat, és a szerencse is mellénk szegődik, meghódíthatjuk, és a Takeda klán uralma alatt újraegyesíthetjük a Felkelő Nap Országát. Meglepő módon esetleg még főhősünk valódi pályáját is bejárhatjuk követve az eseményeket, melyek balszerencsés halálához, és kisvártatva családja bukásához vezettek (az igaz történet ihlette Kurosawa „Kage Musha" című filmjét).

Az utánpótlással nem feladatunk foglalkozni, sem termelnünk, sem pedig építgetnünk nem kell semmit, csak kard ki kard, és hulljon a férgese! Parancsainkat nem egyes harcosoknak, hanem az őket magukba tömörítő egységeknek adhatjuk ki. Ezek különböző formációkba rendeződve vehetik fel a harcot akaratunk szerint, és képesek egyszerre kiadott egész parancssorok végrehajtására is. Az ellenséges erőket irányító mesterséges intelligencia nagyon pengének ígérkezik, menet közben taktikánkat tanulmányozva képes lesz stratégiát váltani, elterelő támadásokat indít, vagy meglepő és átütő erejű rohamokat intéz majd éppen







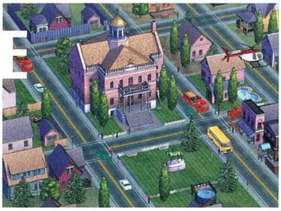
meggyengülni látszó szárnyunk ellen, sőt, elvetemült orgyilkoscsapatokat is csempészhet a hátunkba, hogy például féltve őrzött íjászainkból tálaljon gusztusos vacsorát a vigyorgó varjaknak, mielőtt még észbe kaphatnánk. Természetesen mi is átdobhatunk szabotőr szamurájokat az ellenséges vonalakon, hogy a parancsnoki sátorra lecsapva kiakasszuk száradni a rivális hadvezérek bőrét a fogasra jó eséllyel eldöntve ezzel a csata további menetét. Ötféle fegyvernem képviselőiből épül fel seregünk, melyek oly élethű animációval mozognak, rohamoznak, fésülködnek, harcolnak, menekülnek és esnek el, hogy enyhén kómás állapotban akár valódi szamurájparancsnoknak is érezhetnők magunkat őket figyelve. Részletes kidolgozásuknak hála mindig könnyedén meg is különböztethetők egymástól, szóval csak nem adunk majd ki "kardot ránt, beledől!" vezényszót a muskétásainknak véletlenül! Realitásérzetünk fokozására a varázslatosan valósághű tájképen a tereptárgyak is igyekeznek jól viselkedni. Porfelhő szakad fel a vágtába csapó lovak patái alól, víz freccsen, amint katonáink a patakon gázolnak át, az erdő fái között rejtőző fejvadászainkat pedig a portyázó őrjáratok jó eséllyel nem veszik észre. Lövészeink kihasználhatják a magasabb terep előnyeit (mármint felülről lőve ugye lefelé, és cseppet sem fordított esetben), csakúgy, mint a rohamozó lovasság, hogy a dombol-dalról lezúdulva még elsöprőbb erővel törhessék át az alant tépelődő ellenség arcvonalát. A valóságban főhősünk egyébként is szigetszerte hírhedt és rettegett lovassággal rendelkezett, kíváncsian várom, hogy ez a fölény megjelenik-e vajon a digitális harcmezőn is! Hadmozdulataink tervezésekor sem árt majd körülpislantanunk, hogy merre is vezessük katonáinkat. Szántóföldön, vagy bozótoson, esetleg mocsaras területeken átkelve bizony a roham lendülete megtörik, és meglepetésszerű támadásról szó sem lehet, ha már messzire hallatszik a lihegéssel vegyülő zaftos káromkodás, ahogy a nyakig sáros atyánkfiai a lovaikat és fegyvereiket igyekeznek a sárból kicibálni! Nem csupán a terep, de az időjárás viszontagságaival is számolnunk kell. Forró nyártól kemény télig minden elvileg megtalálható lesz a palettán, settenkedhetünk tehát észrevétlenül fától fáig a ködben, és valószínűleg bevethetjük a havas domboldalról gatyafékkel sebesen alásikló lándzsásainkat is, ha gyorsan szükség lesz rájuk a csatamezőn. Ha a híresztelések nem csalnak, a napszakok esetleges változása is éppen tesztelés alatt áll, kíváncsi vagyok a küzdelemre a sűrű setét éjszakában, például arra, hogy az íjászok mijükre akasztják azt a bizonyos viharlámpát, amikor lövésre feszítik az íjaikat… Mindenesetre az ötlet érdekes, csak valami jó süljön ki belőle! Nem elég azonban, hogy az elemek befolyásolhatják nagyszabású terveinket, embereink gyarló mivolta is a szemünk előtt kell, hogy lebegjen szakadatlan. No, nem arra gondolok, hogy esetleg csata közben ki kell sietniük a mosdóba, hogy megigazítsák a sminkjüket, de az aktuális moráljukat nem hagyhatjuk számításon kívül. Amikor a harci vágy fűti őket, nekimennek akár az ördögnek is puszta kézzel, viszont ha nagy veszteségeket szenvednek, vagy kimerülnek az állandó tusakodástól, előfordulhat, hogy nyakukba szedik a lábukat, és úgymond „tervszerűtlen, leszakadó hadmozdulatokba" kezdenek világ csúfjára.

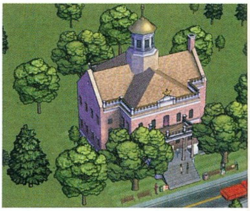
Nem egyszerű feladat több száz ember harcba vezetése, ebben alánk rendelt parancsnokaink nagy segítségünkre lesznek. Ezen a téren egy leheletnyi szerepjátékfíling ad kellemes aromát a játék ízéhez, hisz ők mind külön egyéniségek, pozitív és negatív jellemvonásaik érezhetően (és kiszámíthatóan) kihatnak majd mindenkori viselkedésükre. Harci és parancsnoki képességeik számottevően fejlődnek majd csatáról csatára haladva, hacsak elegánsan felfelé ívelő karrierjüket közben egy alacsonyan szálló nyílvessző, vagy egy szerencsés kard éles pengéje derékba nem töri. A későbbiekben képesek lesznek akár önállóan is győztes csatába vinni embereiket levéve így vállunkról gondjaink egy részét, így jobb, ha vigyázunk majd rájuk, mint a szemünk fényére! Aztán ha már némelyikük túl jó lesz, és gyanúsan megnő az önbizalma, mielőtt még a fejünkre nőne, csak megtaláljuk a módját, hogy egy szál karddal álljon szembe egy szakasz muskétással! Nem csupán a nyílt terepen kell földbe döngölnünk mindenkit, aki az utunkba merészel állni, hanem számítanunk kell városok és várak ostromára is, mind védői, mind pedig támadói oldalról. Az viszont, hogy ez pontosan mi módon zajlik majd, az még a jövő misztikus ködébe vész.

Takeda tehát bontogatja szárnyait, de nem tudom elhessegetni „déjá vu" érzésemet vele kapcsolatban. Adja az ég, hogy a Sógunétól amennyire csak lehet, eltérő játékélménnyel ajándékozzanak meg minket, és ne legyezgesse orrunkat majd az újra lenyúzott szamurájirha orrfacsaró kipárolgása!

Ata

THE SIMSVILLE

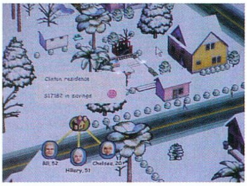


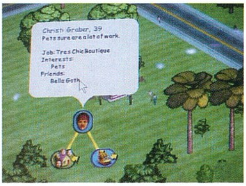


StartBox

Fejlesztő: Maxis Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002
Web: www.thesimsville.com

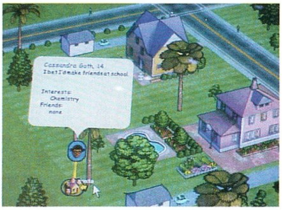
A fáma szerint, amikor '96-ban az Electronic Arts felvásárolta a Sim City-sorozatról elhíresült Maxist, áldásos ténykedését gyors piackutatással kezdte. Összeszedte a fejlesztőcég összes félkész, vagy csak távlati tervekben szereplő játékötletét, és kiadta értékelésre különböző fókuszcsoportoknak: tegyék sorrendbe, melyik játékot vennék meg a legszívesebben. Az eredmény több, mint elgondolkodtató volt: a Sims koncepciója nullaszázalékos tökutolsóként végzett. Az egész Sim-vonal mögött álló géniusz, Will Wright viszont édesgyermekének tekintette a játékot, és mint a sebesült bengáli emberevő tigris, küzdött érte. Ki tudja már, hogyan (vudumágia, zsarolás, szexuális ellenszolgáltatások...?), de néhány röpke év alatt sikerült elérnie, hogy a piacelemzők által csúnyán lesajnált játékot mégis elkészítsék. A történet innentől ismert: a Sims a 2000. év legnagyobb példányszámban eladott játéka lett, a piackutatókat kirúgták, Will pedig szabad kezet kapott abban, hogy milyen játékot is akar fejleszteni legközelebb. Amikor kiderült, hogy ez a következő project a Sim City és a Sims egy játékba való összeolvasztása lesz, az EA-vezérek már meg sem lepődtek a nyilvánvalóan nonszensz ötleten...

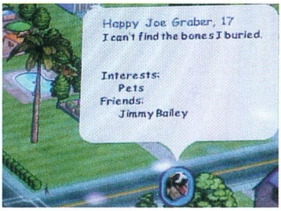


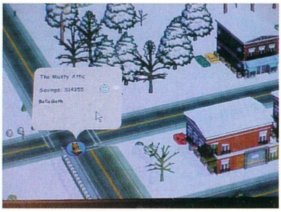


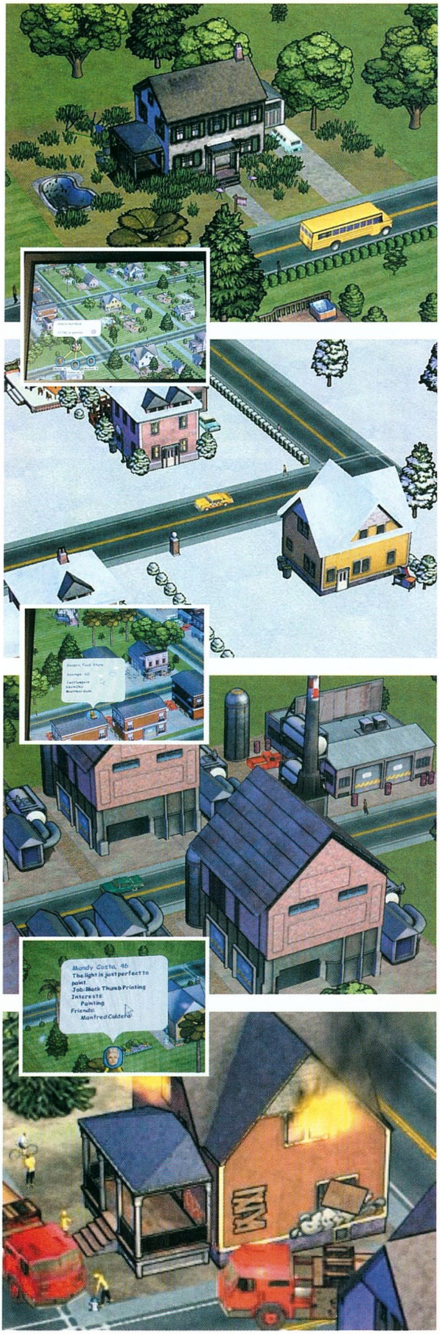
Sim City és Sims egy játékban. Miért is olyan nagy szám ez? A Sims ugye totális mikromenedzsment, csak a háztartással és az irányított családdal kell törődnünk, az ennél nagyobb szabású dolgok (pl. hova megy dolgozni a jóember, és minden egyéb, ami a lakás falain túl van) szépen elveszik a homályban. A Sim City ezzel szemben abszolúte makromenedzsment, metropoliszt építünk, globális gondokkal kell szembenéznünk, és a háztömb szintjénél lejjebb nem látunk semmit. Na most adjuk össze a kettőt: egyszerre várostervezés és az egyes lakók pátyolgatása? Kezelhetetlenül hatalmas és összetett rendszer... az-az igazi kihívás a játéktervező számára!

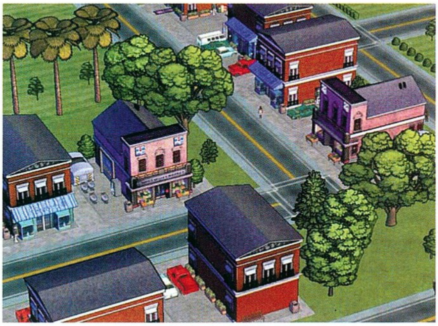
Ahogy a cím is mutatja, ezúttal egy falu (vagyis inkább kisváros) ügyes-bajos életét fogjuk a nyakunkba venni. A lakókat nem irányítjuk egyenesben, de a Sim Citynél azért jóval közvetlenebbül beavatkozhatunk az éltükbe: meghatározhatjuk például, hogy az új betelepülő család hová, a városka melyik környékére költözzön. Szintén nem választhatjuk meg, hogy az egyszeri honpolgár milyen munkát vállaljon, de mi szabályozhatjuk, hogy milyen munkahelyek nyíljanak a városban, aztán ha a Sim ért az adott területhez, akkor oké, ha nem, akkor meg minek engedtük be a városunkba?! A célunk kettős: egyszerre kell a lakóknak is boldogoknak lenni, és a városnak is jól prosperálni. Csakhogy: a jóember akkor boldog, ha szép környéken lakik, van neki otthon ágy-asztal-tv, jó munkája van, és tud mit kezdeni a szabadidejével (lásd: kocsma, diszkó...). És itt jön a nagy különbség a Simshez képest: míg abban - mondjuk - a pizzásfiú létének kizárólag az adta az értelmet, hogy mi pizzát rendeljünk, ezúttal neki ugyanúgy otthona, családja (és az előbb felsorolt igénykörе...) van, mint a többi lakónak. De nemcsak neki, a tűzoltónak, a katonának és a vadakat terelő juhásznak is! Tehát teljes, minden részletre kiterjedően működő kis közösséget kell felépítenünk, amelyben elég egyetlen rosszul működő kis alkatrész (mondjuk egy munkanélkülivé, majd csövessé váló polgár), hogy rettentő kalamajkák közepébe csöppenjünk. És a bajok kezelése nem olyan egyszerű, mint a Sim Cityben, hogy „Magas a bűnözési ráta? Na, majd több lét adok a rendőrségnek...", csak nagyon indirekten irányíthatjuk a városka életét. A SimsVille-ben a gondok a maguk nyers valóságában tárulnak elénk: látjuk, ha kigyullad az egyik ház, ha valamelyik család elköltözik a városból, de még azt is, ha kedvenc mintapolgárunk a 13. havi fizetéséből vett Harley-jával randalírozik éjjel az utcán. A dolog hasonló a Simshez, de akár több száz otthonnal és lakóval is törődnünk kell. Ráadásul ezúttal nincsenek szépen „elvarrott szálak", mint a Simsben, melyben például emberünket autó hozta-vitte a melóba. Képzeljük el ugyanezt a SimsVille-ben: mindenkinek saját sofőr? Romba döntené a gazdaságot! Nem, itt bizony tömegközlekedni kell (azaz a játékosnak ezt is megszerveznie...), és minden családnak magának összekuporgatni az autóra valót. Természetesen a lakók fognak öregedni is, a gyermekek felnőnek, kirepülnek a családi fészekből, és ha eléggé sokáig húzunk adott játékot, óhatatlanul is mindenki rokona lesz mindenkinek.











A megvalósítás érdekes kérdés a SimsVille-ben. Nyilvánvaló volt, hogy a Sims izometrikus 3D kivitelezése ezúttal nem életképes, így az egész játékot szabadon forgatható-zoomolható-mozgatható 3D-ben készítik. Az emberalakok is 3D-ben rendereltek, de - az engine-t kímélendő - sprite-okként jelennek meg (mint a Shógunban). A város nyüzsgő élete tiritarka képregény-stílusban tárul elénk, ami elsőre (meg másodikra is...) igen szokatlannak (mondjuk ki: rondának) tűnik, de idővel az ember megbarátkozik vele, és különben is: mozgásban az egész sokkal barátságosabb, mint az állóképeken. Az éjjelek-nappalok váltakozásán felül most már az évszakok és az időjárás is megjelenik, és mindkettő jóval hangsúlyosabban, mint egyszerű látványelem. A Sim Cityből ismerős katasztrófahelyzetek köszönhetnek ránk egy-egy kiadósabb hóvihar vagy felhőszakadás képében – azzal a különbséggel, hogy ezúttal a csapások elszenvedőit egytől egyig személyes jó barátunkként tartjuk számon, ismerjük a szokásait, a jellemét, és azt is pontosan tudjuk, mennyit kellett a szerencsétlennek gürcölnie azért a lakásért, amelyik éppen ronggyá ázik a csőtörés következtében... Az egyes Simek jellemábrázolása is jóval árnyaltabb lesz a Sims horoszkóp-rendszerénél. Olyan apróságokra tessék gondolni, hogy ha például azonos zenei ízlésű Simeket „telepítünk" egymás szomszédságába, akkor előfordulhat, hogy valamelyiküknek (ha sok pénze van) eszébe jut jazz-klubot (rockkocsmát, techno partyplace-t stb.) nyitni. Ugyanis azok a Simek, akik kellően megtollasodtak áldásos városirányítói tevékenységünk folytán, nem átallnak saját üzletekbe belevágni, ami persze totál belerondít a mi terveinkbe. Ilyenkor vagy mi alkalmazkodunk folyamatosan a lakók hülyeségeihez, és az egész városunk szépen összeomlik, vagy hagyjuk, hogy boldoguljanak, ahogy tudnak – ilyenkor meglehet, hogy a vállalkozóink csődbe mennek, földönfutók lesznek, és a rendszer ettől borul fel. Ez a „minél jobbak vagyunk, annál nagyobb a kihívás"–móka biztosítja a Simeknél megszokott végtelen játékidőt. Dönthetünk úgy, hogy egy kis falut menedzselgetünk az idők végezetéig, és nem engedünk be bevándorlókat – ilyenkor a játék a Simshez fog hasonlítani. Esetleg kitűzhetjük célul a város minél nagyobbra hízlalását, és a Sim Cityhez közelítünk.

Nagy a kavarás az esetleges multiplayer játékmódok körül. A fejlesztők folyton azt hajtogatják, hogy „valami lesz, de nem a hagyományos értelemben vett multi – bocsi, többet nem mondhatok". Valószínűleg az online játékos közösség a sok kis SimsVille-t hatalmas, internetes Sim-világgá kovácsolhatja majd össze, ahol az egyes városok kereskedhetnek egymással, esetleg munkalehetőségekkel vagy lakóhelyekkel csábíthatják el egymástól a lakókat. Mi sem természetesebb, hogy a Simsben megalkotott kis családunkat átültethetjük a SimsVille-be, illetve a SimsVille-ben megalkotott városokat és családokat majd továbbvihetjük a későbbi Sims- és Sim City-epizódokba. Hogy a SimsVille nagy siker lesz, az nem kétséges (már most tucatjával nyílnak a rajongói site-ok...): férfitársaim, lehet felkészülni, hogy ismét hosszú időre ki leszünk túrva a gép elől (gyk.: a Minesweeper mellett a Sims az egyetlen játék, amellyel a felmérések szerint több nő játszik, mint férfi, és ez valószínűleg hasonlóképp lesz a folytatás esetében is)...

Troppauer Hümér

FREEDOM FORCE

StartBox

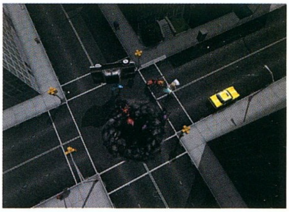
Fejlesztő: Crave Entertainment
Kiadó: Irrational Games
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.myfreedomforce.com

Manapság az utcán járva-kelve, kirakatokat bámulva nem lehet nem észrevenni, hogy a 60-as, 70-es évek újra nyomulnak. Madonna friss slágereire birodalmi lépegetőket megszégyenítő eleganciával tipegve emeletes cipőnkben, divatosnak érezhetjük magunkat szüleink megkopott, virághímzéses trapéznadrágjában. A képregény műfaja mélypontjáról végre kitörni látszik, a filmesek sem idegenkednek már a szuperhősök kultuszának újjáélesztésétől, főleg ha akkorát kaszálhatnak vele, mint az X-Mennel. A zene és filmipar mellett természetesen a számítógépes média is ki szeretné hasítani a maga szeletét e jövedelmező múltba-révedésből, már meg is született a digitális virággyerekek első generációja, élén Cate Archerrel, a No One Lives Forever sztárjával. Egyszóval, hódít a múlt.

A System Shock II révén elhíresült Irrational Games szokatlan időutazásra invitál bennünket Amerika dicsőséges, ugyanakkor bájosan infantilis időszakába, a 60-as évek elejére, amikor a békés kisvárosok lakói a rémséges Orosz Medvénél talán csak az ismeretlen Gonosz Idegenektől rettegtek jobban. Ma maguk az amerikaiak is mosolyognak korabeli propagandafilmjeiken (sőt, már paródiák is készültek e témáról szépszámmal), de abban az időben ez a Pleasantville-es felfogás a szigorú erkölcsű családok ezreinek szeme előtt követendő példaként lebegett. De mindhiába, Amerika még saját állampolgárai szemében is veszíteni kezdett fényes nimbuszából, lassan új, lázadó generáció nőtt fel a szülők árnyékában. Öles léptű dinoszauruszok, félelmetesen csattogó ollójú óriásrákok pedig - mint kiderült - nem fenyegették az emberiséget, elkerülték továbbá a Szabadság Honát a vadászgépnyi méretű dühös szitakötők csakúgy, mint az idegen civilizációk gonosz egyedei.

De mi van, ha csak szerencsénk volt? Mi lenne, ha a korai 60-as évek gyerekes rémálmai egyik pillanatról a másikra kézzelfogható valósággá válnának? Nos, akkor valóban csak néhány földöntúli erővel és hazaszeretettel megáldott szuperhősben bízhatnánk...

A játék alapötlete szellemesen egyszerű, mentesít mindennemű agymunkától, akár egy kellemes képregény. A végtelen űrben, valamelyik rémséges faj jártában-keltében eljut egészen a Föld nevű távoli bolygóig, és itt, Douglas Adams szellemiségében, azonnal elhatározzák, hogy annak népességét haladéktalanul ki kell irtani. Ám ezek a hódítók történetesen nem a Tim Burton kebelén nevelkedett „durr bele, hadd szóljon!" csupaagy csoportba tartoznak, sokkal jobban ismerik ők a Homo Sapienst ennél: rábízzák a piszkos munkát magára az emberiségre. Hamarosan rá kell azonban döbbenniük, hogy – bár az ügy megnyugtatóan halad a maga medrében – kissé lassan mutatkoznak meg az első biztató eredmények. Az események felfokozása érdekében a következő döntés születik: kiválasztanak néhány különösen veszélyes földi egyedet, megtámogatják őket egy titokzatos Energy X márkájú teljesítménynövelő szerrel, és amikor már javában tombol a káosz idelent,



ők könnyűszerrel uralmuk alá hajtják majd az emberiség maradékát. Briliáns ötlet, ám egy apró bökkenő csúszik közbe: az egyik jószívű idegen szabotálja az ördögi tervet, egált igyekezvén teremteni Jó és Rossz oldal között, ezért elcsen egy tisztességes adag Energy X-et, és megpróbálja azt az emberiség rendelkezésére bocsátani.

Terve kis híján sikerül is, ám leszállás közben találatot kap, és a titokzatos elixír véletlenszerűen szétszóródik New York városában. A jóravaló E. T. szerepében a játékosnak nincs más választása, végig kell járnia a metropoliszt hirtelen különös képességekkel felruházódott emberek nyomai után kutatva.

Számtalan szuperhőssel összefuthatunk, akad köztük jóakaró csakúgy, mint ellenség. Mint minden jobb képregényben, ezek a szuperhősök is rajongást, vagy gyűlöletet éreznek egymás iránt, nem árt tehát minél jobban kitapasztalni emberi gyengéiket, egymáshoz fűződő viszonyukat, hacsak nem akarjuk valamelyik döntő összecsapást bugyuta torzsalkodás miatt elveszíteni. Ugyanakkor akár önfeláldozó barátság nyomaira is bukkanhatunk, hőseink acélos csapattá formálódhatnak a kalandozás során. Hasonló érzelmi kötődések a rossz oldalán is megfigyelhetők: a domináns szupergonoszokat például falkákban követhetik talpnyaló alattvalóik lelkesen utánozva mesterük minden cselekedetét. A játék rendelkezik előre gyártott karakterekkel, de lehetőség lesz - a Baldur's Gate mintájára - egyediek tervezésére is. A program harci része alapvetően körökre osztott csatákból áll, ám a szereplők folyamatos eszmecseréje, sajátos viselkedéseik szinte észrevétlenné teszik mindezt a játékos számára. A harcban a tereptárgyak is fontos szerephez jutnak, néha tehát pusztán változatosságból, esetleg emberfeletti képességeink ideiglenes pihentetése ürügyén buszokat, utcai lámpákat és még sok más használható apróságot, sőt, korábban lerombolt épületek kézbe kapható romjait is ellenfelünk fejéhez csapkodhatjuk. Mindezek feltétele, hogy megfelelő erőnlétben legyünk, ezt az RPG-ből ismert mannához hasonlatos energia megszerzésével érhetjük el, továbbá a játék során szerzett pontok függvényében javíthatunk kiválasztott hősünk képességein. A játék különleges grafikai motorjának hála gyakorlatilag a földig romboltathatjuk New York - mellesleg valós helyszínek alapján felépített - városát, ha kissé elnézően bánunk ellenfeleinkkel. Opcionálisan védelmezhetjük a civil lakosságot is a komolyabb katasztrófáktól, de a fejlesztők nem kívánják a pergő játékmenetet feláldozni a túlerőltetett humanizmus oltárán. A 60-as évek képregényeinek mintájára a szereplők viszonylag csekély számú, ám hangsúlyos színekben pompáznak, jól érvényesülnek az utcányi tűzlabdák és ionfelhők, valamint tölgyfányi vastagságú villámok kavalkádjában.

A multiplayer részben a Jó és Rossz oldal már kevésbé különül el, a csapatok szabadon dönthetnek, hogy melyik karakterekkel éppen milyen szerepet kívánnak játszani, tehát nincs akadálya a délceg all american heróval legyalázni New York Cityt. A szuperhősök egyedi tervezésén és nevelésén túl várhatóan lehetőség lesz cseréberére is, így akár naponta más és más jóképű hőssel védelmezhetjük meg a várost, avagy épp ellenkezőleg, gyakorlatilag csak az emberi képzelet szabhat határt a rémesebbnél rémesebb szörnyszülöttek tobzódásának, ha úri kedvünk ekképp határoz.

A fejlesztés gőzerővel folyik az Irrational Games berkein belül, és az előzetesek szerint minden esélyük megvan ahhoz, hogy Starcraft vagy Diablo-méretű rajongótáborra tegyenek szert. Ha pedig minden a tervek szerint halad, ez év végén részemről kő kövön nem marad a digitális New Yorkban...

Beton

A MANGA ÉS AZ ANIME VILÁGA

A manga (képregény) és az anime (rajzfilm) japán jelenség. Abból az országból származik, ahol kitalálták a Playstationt, és ahol egykor szamurájok vívták dicső csatáikat. Japán mindig is furcsa és nehezen megérthető volt a nem japánok számára. A japán emberek látásmódja olyannyira eltérő és elrugaszkodott más népek gondolatvilágától, hogy minden, amit ők csinálnak, hatalmas érdeklődést vált ki a világban.

Vegyük például a rajzfilmeket. Amíg az amerikai rajzfilmek klisét klisére halmoznak, és persze elkerülhetetlen bennük a happy end, addig a japán rajzfilmekben az előbbi nagyon ritka, és az utolsó percig sem lehetünk biztosak a film kimenetelében. Ám nemcsak erről lehet felismerni a japán rajzfilmeket. Vannak bizonyos külső jelek és mélyebb, belső vonások, amelyek alapján biztosan tudhatjuk, hogy erről a műfajról van szó. Ami a legtöbb animében közös, az az emberek egyedi ábrázolása. Minden lánynak eszméletlenül hosszú lába, óriási szeme és furcsa hajszíne van: a leggyakoribb a rózsaszínű, illetve a türkizkék. A fiúké általában fekete, nagyon ritka, hogy valami furcsa színnel ábrázolják. A szemük sem olyan nagy, és a lábuk sem olyan hosszú, mint a lányoké.

Ezek hát az elsőre szembeötlő stílusjegyek, amelyek a legtöbb animében előfordulnak, de nem mindegyikben. Létezik az animének egy tradicionálisabb ábrázolásmódja, melyben a szereplők valóban japánnak néznek ki. Ilyen például a Ninja Scroll című szamuráj-fantasy. Az animéket belső jegyeik alapján pedig a kacifántos japán történetkezelésről ismerhetjük meg. Vegyünk példának valamelyik Walt Disney filmet: van eleje, amelyben megtudhatjuk, hogy a főszereplő kicsoda, honnan jött, és hogy mi indítja el kalandjait. A film közepe arról szól, hogy a hős hogyan jut el a végkifejletig, és a film végen pedig jön a leszámolás a gonosszal, majd az erkölcsi tanulság. A japán rajzfilm akár úgy is kezdődhet, hogy a történet végét látjuk elő-ször! És csak a film végére derül ki, hogy mi is volt az egész történet kezdete.

Az nagyon ritka, hogy az animék az amerikai történetvezetés dramaturgiáját kövessék, a készítők inkább elvárják a nézőtől, hogy gondolkodjon, és hogy saját maga rakja össze a történet darabkáit. Épp ezért a japán rajzfilmek a sokadik újranézésre sem unalmasak, mert nagyon sok új felfedeznivalót kínálnak. És ami még az animék mellett szól: nagyon sokszínű a paletta, amelyről választhatunk. Aki imádja a William Gibson-féle cyberpunk világot, annak ott van a világ legjobb cyberpunk rajzfilmje, a Ghost in the Shirow. Ez az anime Masamune Shirow azonos című mangájából készült, és akit a teljes történet érdekel, az jobb, ha mind a kettőt megszerzi. És ha már a mangákról is szó esett, el kell mondani, hogy szinte mindegyik anime valamelyik manga feldolgozása, illetve feldolgozzák mangában is. Ebben az a jó, hogy a kettő sosem egyezik teljesen, tehát ha megnézzük a Ghost in the Shellt, utána nem hagyhatjuk ki a képregényt, hogy az úgyis ugyanaz! Tudniillik a Ghost in the Shell

anime 1 (!) fejezetet dolgoz fel a mangából, és ha a teljes történettel tisztában akarunk lenni, akkor szükségünk van a képregény-változatra is. A manga jellemzői szinte ugyanazok, mint az amiméi, annyi a különbség, hogy a mangák fekete-fehérek. Ez senkit se riasszon el, mert a japán rajzolók olyan tökéletesen értik a dolgukat, hogy észre sem vesszük, hogy fekete-fehér képregényt olvasunk! Visszatérve a választékra, ott vannak a fantasy animék, amelyek szinte teljesen egyedülállók a rajzfilmes világban. Sajnos sem az amerikaiak, sem más népek nem csinálnak komoly, fantasy témájú rajzfilmeket, viszont a japánok szerencsére bőséggel ellátják a kalandokra éhes nézőket szebbnél szebb ilyen témájú rajzfilmekkel. Az egyik leghíresebb a Record of Lodoss War, melyben nem győzzük kapkodni a fejünket az elfekkel, törpékkel, sárkányokkal és mindenféle csodás lényekkel telehalmozott világ láttán. Természetesen ez is létezik képregény formájában, és csak annyit lehet róla mondani, hogy gyönyörű!

Ha pedig nevetni szeretnénk, és még mindig a fantasy környezet az, amelyik érdekel, akkor ott van a Slayers című sorozat, melyben a történet hősei viccesebbnél viccesebb kalandokba keverednek. Főhősnője Lina Inverse, a varázslónő, akinek egyetlen életcélja van csak, hogy minél több kincset összeharácsoljon... Ezt a rajzfilmet kifejezetten nagyon aranyosra rajzolták, minden szereplő jópofa, és még a rablókat is olyan tündérien ábrázolják, hogy egyszerűen nem lehet rájuk haragudni!

A romantikus lelkületű animerajongók is megtalálhatják, amire vágynak: a legismertebb e műfajban a Magyarországon is bemutatott Sailor Moon sorozat, amely a fiatalabb korosztálynak szól, de az idősebbek nagyon jól szórakozhat rajta. A romantikus animék közül még az Orange Road az, amelyiket érdemes mindenképpen beszerezni, mert nemcsak a kellemes történet, hanem az egyedi rajzstílus is lenyűgöző. És persze ne feledkezzünk meg a romantikus sci-firől, a No Need for Tenchiről sem! Népszerűsége a Sailor Moonéval vetekszik, és akárcsak az SM, ez is létezik képregény-változatban.

Ha komoly és realisztikus rajzfilmre vagyunk kíváncsiak, akkor a Perfect Blue című animét ajánlott megnézni, mely a legjobb Hitchcock hagyományok alapján készült, félelmetes hangulatú krimi. Az akció iránt érdeklődőknek a Starsky és Hutch mintájára készült Gunsmith Cats című akció-krimi-paródia animét, illetve a BubbleGum Crisis című sci-fit ajánlom.

És természetesen nem lehet kihagyni minden idők legnépszerűbb akció animéjét, a DragonBallt. Töméntelen mennyiségű részt és mozifilmet csináltak belőle, és persze létezik képregény formájában is. Meg kell, hogy említsem azt a kicsiknek készült anime sorozatot is, mely lázba hozta az egész világot, mely nem más, mint a Pokémon. A felnőtteknek is óriási választék áll a rendelkezésére, hisz a legtöbb

anime nagyon bonyolult, és komoly hangulatú, illetve történetvezetésű. Nincs olyan stílus, amelynek jegyében ne készült volna anime vagy manga, csak győzze az ember kiválogatni a neki tetszőket.

Amit pedig sokan félreértenek vagy félremagyaráznak, az a hentai, vagyis az erotikus anime, illetve manga.

Az egyik leghíresebb a La Blue Girl, és a folytatása, a Lady Blue. Ez meglehetősen hosszú sorozat, és természetesen tele van szebbnél szebb hölgyekkel; amit viszont fontos tudni: a története is nagyon jó! És ha ez még nem lenne elég, létezik manga formájában is! A manga hentai azon kívül, hogy szexis és pikáns, eszméletlenül humoros tud lenni, érdemes beszerezni néhány füzetet! Egy-két cím kedvcsinálónak: Bondage Fairies, Hot Tails, Secret Plot Deep.

Végezetül csak annyit mondanék, hogy ha szereted a fantáziadús, érdekes történeteket, akkor pillants bele az animék és mangák világába, ahol minden megtörténhet, és rendszeresen meg is történik!

Robin

ONI

StartBox

Fejlesztő: Bungie
Kiadó: Gathering of Developers
Web: www.godgames.com

2032-t írunk. Az óriási felhőkarcolók metropoliszokat alkotnak. Az emberiség fejlődésének két elválaszthatatlan része dominánsként jelentkezik a kultúra palettáján. E két rész a technológia és a bűnözés. A legfontosabb törvénytisztelő erő, a TCTF (Technology Crime Task Force) mindent megtesz, hogy szembeszállva a korrupcióval és a bűnözéssel leszámoljon azzal. A TCTF legnagyobb ellenségét a kegyetlen Szindikátusban tisztelhetjük, mely minden szabályt felrúgva próbálja meg átvenni a hatalmat az emberiség felett. A TCTF azonban beveti legtitkosabb fegyverét, aki leleményességével, ügyességével felveheti a harcot a Szindikátussal szemben. A fegyvert Konokónak hívják…

Ezzel az elcsépelt történettel kezdődik a Bungie legújabb gyöngyszeme. A fantáziátlan háttértörténet azonban valóságos mesterművet takar, amely cég másik projectjéhez (Halo) hasonlóan új színt visz a számítógépes játékok műfajába. Ha már a Halónál tartunk, meg kell említenem, hogy a várva várt játék a hiedelmekkel ellentétben meg fog jelenni PC-n, sőt Macintosh-on is, de mivel a Bungie szerződést kötött a Microsofttal a két platformon csak az XBox megjelenése után találkozhatunk a játékkal, ami egyelőre azt jelenti, hogy csak 2002 első negyedévében várható.

Az Oni azonban itt van! Jött, látott és győzött annak ellenére, hogy a tavalyi E3 expón lenge karlegyintéssel hagytam magam mögött a játékot bemutató emelvényt.

ÚJ SZÍN A PALETTÁN

Az Oni manga stílusban készített third person akciójáték, amely első ízben kombinálja az akcióelemeket a tökéletesen kivitelezett távol-keleti harcrendszerrel. Ez azt jelenti, hogy míg Lara Croft kalandjaiban akrobatikus képességeink csak arra hivatottak, hogy elugrabugráljunk ellenfelünktől, addig az Oniban fegyvereink mellett tökéletes mozgáskombinációk kíséretében agyba-főbe verhetjük ellenségeinket. Mindez a már említett manga stílussal lett nyakon öntve, ami még tovább fokozza a nem mindennapi játékélményt. Érdekes, hogy míg a konzoljátékok piacán a manga és az anime jegyei majdhogynem az összes fejlesztésben felütik a fejüket, addig PC-n a konzoladaptációkon (Final Fantasy sorozat) kívül szinte egyetlen mangás játékkal sem találkozhatunk. Ez az aranyigazság azonban az Onira is igaz, hiszen a játék elsősorban a konzolpiac legújabb üdvöskéjére, a PlayStation 2-re készült, azonban a gép fejlesztői rendszerének bonyolultága miatt az adaptáció jóval előbb látott napvilágot, mint maga a mű, ám ez az apró logikai bukfenc egyáltalán ne zavarja az akciójátékok szerelmeseit.

EGYEDÜLÁLLÓ JÁTÉKMENET

Az Oni nem szép, sőt itt-ott igencsak csúnyácska olyannyira, hogy a kategória iránt nem éppen közömbös Chris fel sem telepítette a játékot otthoni gépére elkövetve élete egyik legnagyobb hibáját, hiszen nem mindennapi élménytől fosztotta meg magát. Az Oni tehát nem a szemkápráztató, csillogó-villogó világával próbálja meg levenni a lábáról a közönségét, hanem változatos játékmenetével, forradalmi harcrendszerével, mesterséges intelligenciájával és parádés animációival. Ezekhez az elemekhez társul a pofonegyszerű irányítás, amelyet a játék szerves részekét képező tréningarénában pillanatok alatt elsajátíthatunk. A készítők folyamatosan avatnak be minket a játék rejtelmeibe, mindenre hagynak időt, semmit sem bonyolítanak túl. Egyszerűen hagyják játszani a játékost! A fokozatosan kibontakozó történet magával ragadja a fanatikusokat, akik Konokó bőrébe bújva egyre több kombó birtokában (lásd Mortal Kombat kivégzései), egyre látványosabb formában haraptatják fűbe az életükre törő gaz ellenfeleket. Fantasztikus érzés az ellenséget a hátunkon átdobva a földre kényszeríteni, majd elejtett fegyverét felkapva szitává lőni.

HUD ÉS A PROFESSZIONALITÁS

Az Oni nemcsak egyedülálló harcrendszerrel, hanem minden

részletre kiterjedő HUD-dal (Head Up Display) lett felvértezve, amiből mindent megtudhatunk, ami az aktuális küldetés elvégzéséhez szükséges. Az „F1" billentyű megnyomásával előhívható menüből minden információt lehívhatunk felszerelési tárgyainkról (Items), fegyvereinkről (Weapons) és az éppen aktuális küldetésünkről (Objective), sőt e menüpontban a készítők hasznos tippekkel is ellátnak minket.

Ugyanitt találjuk a (Diary) feliratú menüt, amelyben a gép a játék során elsajátított mozdulatsorokat jegyzi fel képpel és a hozzá tartozó billentyűkombinációkkal együtt. A naplót használva rövidebb gyakorlás után minden mozdulatsor könnyedén megtanulható. Mindenképpen érdemes megemlíteni a (Help) opciót is, amelyben a HUD részletes taglalása mellett a képernyő a billentyűkiosztást is megjeleníti. Summa summarum a Bungie programozói mindent elkövettek azért, hogy ne nyögve nyelős agyonbonyolított kezelőfelülettel, hanem felhasználóbarát interfésszel ajándékozzanak meg minket

A HUD-hoz hasonló kidolgozottság jellemzi a verekedések közben elejtett tárgyak megjelenítését is. Az Oniban egyszerre csak egy fegyver lehet birtokunkban, amellyel töltény hiányában is küzdhetünk. Ha fegyvertelenül rontunk kiszemelt fegyveres ellenfelünkre, akkor az első pofon elcsattanásakor földre ejti azt. Ha a földön heverő mordályra pillantunk, azonnal látjuk, hogy érdemes-e felvenni azt, mivel a készítők minden lőszertípust különböző színekkel ábrázoltak. Ha a fegyver köré vont négyzetháló színtelen, akkor a tár üres, ergo értelmetlen magunkhoz venni azt. Ugyancsak színekkel jelölték a gonosztevők életenergiáját is, amely a szokásoktól eltérően nem a fejük felett megjelenített csíkban, hanem a bevitt találatokat követő füstfelhőben realizálódik. A Zöld, sárga, narancssárga, piros majd élénkvörös felhő minden kétséget kizáróan adja tudtunkra a delikvens életenergiáját.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA ÉS AZ ELLENFELEK

A vesszőparipám. Számomra minden egyes játékkategória legfontosabb elemét a mesterséges intelligencia jelenti. Ha a készítők suta A. I.-val látják el csemetéjüket, akkor a játék legfontosabb eleme, a kihívás megszűnik. A Third Person Shooterek eddig csak középszerű mesterséges intelligenciával lettek felvértezve, és a kihívást a készítők az ellenfelek számával és azok tűzerejével próbálták meg előteremteni. Az Oni azonban szakít a Tomb Raider, a Fakk 2 és a Rune vonalával, mivel most igazi gépi A. I.-val találkozhatunk, amely kategóriájában a legjobb, ám ennek ellenére meg sem közelíti az etalonnak számító No One Lives Foreverét. Panaszra azonban semmi okunk sincs.

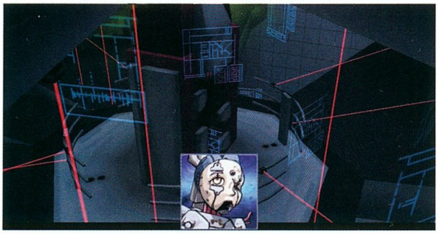
Az életünkre törő ellenfelek összehangoltan támadnak: amint valaki kirúgja a fegyverünket a kezünkből, társa azonnal felkapja azt, hatalmas bukfencekkel kitérnek golyózáporunk elől, és az sem ritka, hogy fedezékbe bújva kivárják, amíg tárat cserélnünk. Mindezt összevetve a TPS-ek közül messze a legjobb A. I.-val találkozhatunk az Oniban, de etalonról mindezek ellenére „sajnos" nem beszélhetünk. Ugyancsak nem szabad elmenni szó nélkül a játékban található ellenfelek mellett sem. Minden egyes kategória képviselőjét más harcmodorral és fegyverismerettel ruházták fel. Jómagam szeretem azokat a játékokat, melyekben kiismerhetem a gépi ellenfelek taktikáját, az egyes fajok gyenge pontját. Az Oni ilyen!! Mindennek megvan az ellenszere, mindenre felkészülhetünk, és nem idegesítjük magunkat a halálba az idióta kuszaságból adódó játékmenettől! Követendő példa!!

ÁTLÁTSZÓ TRÜKK

Többen panaszkodtak, hogy az Oni hemzseg a programozói hibáktól, amelyekkel én a játék során egyetlen egyszer sem találkoztam. Aztán rájöttem a bug rejtelmére, amelyik az átlátszó falakban keresendő. Konokót irányítva, ha fal mellé állunk, és az egeret elmozdítjuk, átlátunk a falakon. Ennyi! Ez azonban tudatos programozói lépés, hiszen, ha nem így történne, akkor a legtöbb akciójelenet alatt vakon kellene küzdenünk, hiszen Konokót eltakarná a mögötte levő láda, elektromos trafó vagy bármelyik más tereptárgy. A játszhatóság érdekében azonban átlátszóvá kellett varázsolni a kamera útjába eső tárgyakat. Fontos megjegyezni, hogy ezt az átlátszó kis trükköt eredményesen használhatjuk zárt szobák felderítésére.

ZENE, HANG LÁTVÁNYVILÁG

Amint látjátok, az Oni látványvilága igencsak „szürkére" sike-



rült. Semmi extravagáns textúra, sehol egy boltív, minden matt, és sehol egy különösebben látványos effektus. Azonban eme tények ellenére az Oni mégsem csúnya. S hogy miben rejlik akkor szépsége? A válasz egyszerű: a tökéletesen animált szereplőkben. Minden apró mozdulat külön fázist kapott: az események éles átmenetek, csúszások, zökkenések nélkül zajlanak. Minden folyamatos, aminek köszönhetően a „játék” siklik a képernyőn. Ehhez társul a manga stílushoz harmonikusan illeszkedő atmoszférikus zene és a tökéletesen kivitelezett hanghatások. Egy-egy tűzharcban ijedtemben le-lehúztam fejem a rám zúdult lövedékek elől, amelyek süvítve csapódtak be a hátam mögött a falba. Meg kell említenem az átvezető animációk fantasztikus minőségét; ezek annak ellenére, hogy a játék grafikus motorjával készültek, tökéletesre sikerültek. Egyetlen negatívumként az átvezető filmek szereplőinek szájmozgását emelhetném ki, amivel csak az a bajom, hogy egyáltalán nem létezik... ejnye-ejnye, azért 2001-ben ez nem szép dolog!

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

oni.godgames.com
www.bungie.com

GÉPIGÉNY, AVAGY MINDENNEK ÁRA VAN

Még ennek a „csúnya” játéknak is. Nem kell megijedni, az Oni középkategóriás gépen (300-as Celeron, TNT2-es videokártya) 800*600-as felbontásban, maximális grafikai beállítások mellett tökéletesen futott, és kisebb megreccenések csak a komplexebb irodaházak megjelenítésekor jelentkeztek. Azonban negatív tapasztalatom volt a Voodoo kártyákkal, mivel a kipróbált V5500-as esetében textúrahibákkal találkoztam, és az amúgy sem túl jól sikerült fényhatások is tovább romlottak, aminek végeredményeként a járművek reflektorfénye hatalmas pacaként éktelenkedett a képernyőn. Az sem volt teljesen világos előttem, hogy miért kell a képernyőfelbontás megváltoztatása után kilépni Windowsba, amikor minden más grafikuskártyán ez a nem túl bonyolult feladat egyetlen villanással megvalósul.

KESERGŐ

Minden szép, minden jó, mindennel meg vagyok elégedve! Vagy mégsem?? Az Oni kivételesen jó játék, a kész produktumban semmi kivetnivalót nem találok, de nem szabad megfeledkeznem a be nem tartott ígéretekről. Az első rögtön a hálózatos játékmód teljes hiánya. Tavaly májusban az E3-on a cég büszkén hirdette a nem mindennapi multiplayeres mód lehetőségeit különös figyelmet szentelve a kooperatív opcióra, amelyben társunkkal váll-vállvetve küzdhetjük magunkat végig az Oni világán. Evvel azonban a végtermékben nem találkozhatunk, pedig az Oni tipikusan az a játék, melyben ezt a lehetőséget ki kellett volna aknázni. Ugyancsak többet vártam a nagy dérrel-dúrral beharangozott főellenségektől, akik sem ügyességükben, sem méretükben nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeimet. Az igazat megvallva ez utóbbit még csak-csak lenyeltem, de a többjátékos mód hiányát nehezen bocsátom meg a Bungie-nak.

„A LOVAGOK, AKIK AZT MONDJÁK: ONI”

A fenti idézet Hancutól származik, ám ennek ellenére tökéletesen ráillik az Onira; olyannyira, hogy párhuzamba hozható a legendás Gyalog galoppal. Míg az utóbb említett alapmű az abszurd humor zászlóvivőjévé vált, addig az Oni a tökéletes pusztakezes harcművészettel ötvözött Third Person Shooterek legmeghatározóbb darabjává avanzsálódott, s arra a kérdésre, hogy a kivételesen jó akciójáték hol keresendő, a Bungie megadta a választ: „A nyúlon túl!!”

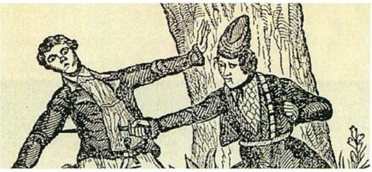
Sasa
Sasa@vogel.hu

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

90

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

AZ IGAZI KALÓZOK



A kalózkodás történelme nagyjából egyidős a szervezett tengeri kereskedelem históriájával. A tengeri rablók már az ókorban nagy gondot okoztak az Égei- és a Földközi-tengeren cirkáló görög és római szállítóhajóknak. A brigantik a mai Törökország egy kis területén még saját országot is alapítottak, amíg a Pompei nevű hadvezér végleg meg nem szabadította tőlük a mediterrán partokat. Időszámításunk után 800 körül a vikingek adták fosztogatásra a fejüket, de ők inkább tengerparti településeket terrorizáltak a mai Franciaország északi részén és a brit szigeteken. Rémtetteik a XI. században értek véget, és a következőkre várni kellett vagy háromszáz évet. A XIV. században a németalföldi Hanza kereskedelmi szövetség elpusztítására fogadtak fel kalózokat a szövetség nagyhatalmú ellenségei, ám a próbálkozás kudarcba fúlt, a kalózokat elfogták, és vezérükkel, Claus Stoertebekerrel együtt mindet lefejezték. A kalózkodásnak a nagy felfedezések kora adott új lendületet, amikor néhány százezer fehér ember hipp-hopp áttelepült Amerikába, és kissé megritkította a helyi őslakos-állományt legtöbbjét bányai rabszolgamunkára kényszerítve (hogy a meccs döntetlen legyen, Afrika északi részén a Berber Államok kalózai ezzel egy időben a keresztényeket adták el rabszolgának, de ez egy másik történet). A „gyarmatosított" területek nemcsak a hittérítő misszióknak álcázott állami kincsvadász-csapatokat vonzották, hanem a gazembereket is, akik a kaotikus Újvilágban joggal remélhették, hogy bűneik megtorolatlanok maradnak. Ezek a bűnözők, csavargók és katonaszökevények összeverődtek, Saint Kitts szigetén gyarmatot alapítottak, és a partokat fosztogatták (hajóhiány miatt nem tudták a klasszikus kalózkodást űzni, de ők voltak a későbbi tengeri rablók előfutárai). Húsfüstölési technikájukról váltak híressé, ezért nevezték őket a francia boucan (így hívták a húsfüstölő szerkezetet) szó után boucanier-knek. Később áttették telephelyüket a bevehetetlennek tartott Tortuga szigetre, és lassan áttértek a tengeri életmódra, elsősorban a spanyol ezüstszállító flották hajóit fosztogatták. Ekkor már flibustierek néven ismerték őket (a holland vribujiter, azaz szabadrabló szó után), és ők űzték a kalózkodás illegális formáját. A vízi fosztogatásnak ugyanis ekkorra már a törvényes formája is kialakult, és akik tehették, valamelyik nagyhatalom szolgálatába álltak, hogy privateerként, hivatásos kalózként űzzék némi sáp fejében a kalózkodás biztonságosabb verzióját. Központjukként a jamaicai Port Royalt (gyakorlatilag egy igazi bűnbarlangot) ismerték el, és legtöbbjük romantikus érzületek és irgalom nélküli, közönséges bűnöző volt.

Ez a korszak – a XVI. század végétől a XVIII. század elejéig terjedő időszak – volt a kalózkodás

FRANCIS LOLONOIS.

aranykora, ám mégis csak néhány száz kapitány a neve maradt az utókorra. Ezek közül a leghíresebb talán Francis Drake, aki angol színekben játszott még a XVI. században, és oly mértékben ritkította a spanyol armadát, hogy Erzsébet királynő lovaggá ütötte. A „királynő kalózának" leghíresebb tette azonban mégsem a halálfejes lobogóhoz kapcsolódik: ő volt az első angol, aki körülhajózta a Földet, mielőtt 1596-ban vérhasban meghalt volna. A következő században Henry Morgan tett szert hasonló hírnévre, ez a dörzsölt gazfickó, aki ügyes hadicseleivel olyan kulcspozícióban levő városokat foglalt el, mint Panama és Puerto Bello (ez utóbbi ostromakor apácákat és szerzeteseket használt élő pajzsként). Rengeteg zsákmányt szerzett, ám azon nem szívesen osztozkodott. Kapzsiságától űzve egy ízben a teljes legénységét otthagyta egy elhagyatott parton, az angoloknak pedig következetesen „elfelejtette" leadni a sápot. Ügyeskedéseiért egyszer angliai bíróság elé állították, ám népszerűségének köszönhetően megúszta a bitót. Sőt, 1674-ben Jamaica kormányzójává is kinevezték, és ő is megkapta neve elé a „Sir" szócskát. Ezután élete végéig Port Royalban maradt, ahol a városházán folytatta visszaéléseit, amíg önfeledt alkoholizmusa el nem vitte... A századfordulón már más kalóz nevét rettegték a Karib-tengeren, nevezetesen „Fekete Bart" Robertsét, akit a valaha élt legkülönösebb kalózkapitányként tartanak számon. Amellett, hogy – gyakran hidegvérű mészárlások során – ő fogta el a legtöbb hajót (több mint 400-at!), meggyőződéses katolikus volt, igazi divatmajom (suhogós brokátokba öltözött, akár egy körteri macsó), az italt és a szerencsejátékokat pedig messzire elkerülte. Az ő személyében a legénység ideális főnökre talált, mert Bart a maga szabályaival hajóján olyan szociális hálót alakított ki, amelyben bármelyik matróz jól érezhette magát. Gondoskodott a demokratikus rendről és a higiéniáról, minden vasárnap istentiszteletet tartott, a csatában csonkolt bajtársaknak pedig extra prémiumot folyósított a zsákmányból... Legénységét egy angol hajó fogta el 1722-ben, embereit fellógatták, őt azonban a legnagyobb tiszteletadással temették a tengerbe. Ők hárman voltak a leghíresebb kapitányok, érdemes azonban még megemlíteni Anne Bonny, Mary Read és John Rackham sztoriját, mert az ő történetük felér a teljes Vad angyal-eposszal. Anne gazdag ír családból származott, ám apja kitagadta, mert egy kalózhoz ment feleségül. A csélcsap hölgy aztán hamar elhagyta párját, hogy egy másik tengeri rablóhoz, John Rackhamhez kösse az életét (John korábbi férjétől úgy szöktette meg Anne-t). A boldog idillt egy fiatal matróz törte meg, akire Anne szemet vetett. Kiderült azonban, hogy a legény Mary Read nevezetű nő (a hölgy kissé zavart volt, gyermekkora óta férfiruhákban flangált, és addigra már ő is elfogyasztott egy férjet). Így esett meg, hogy egy kalózhajón (ahol általában nem tűrték meg az asszonyokat), egy időben két nő szolgált, amíg 1720-ban az angolok fogságba nem ejtették a teljes legénységet. A hölgyek kivételével mindenkit fellógattak (Johnt is), a nők is csak ideiglenesen úszták meg a büntetést, mivel mindketten terhesek voltak. Mary még a börtönben meghalt lázban, Anne-nek azonban az apja megbocsátott, befolyásával sikerült kihoznia őt a börtönből, majd eltűntek a nyilvánosság szeme elől.

A kalózok – bár gátlástalan haramiák voltak – a zsiványbecsület néhány íratlan szabálya szerint éltek. A hajó sosem a kapitány tulajdona volt, hanem a teljes legénységé. A kapitányt és a fedélzetmestert mindig demokratikusan választották meg, és bármikor leválthatták őket. A zsákmányon többé-kevésbé egyenlően osztoztak, csak a kapitány és a tisztek kaptak nagyobb – dupla, vagy másfélszeres – részt. A tolvajlást és a dezertálást halállal büntették (rendszerint a tengerbe dobták a delikvenst, vagy étlen-szomjan hagyták egy zátonyon), de a fegyelemre is kényesek voltak, a legkisebb marakodásért is korbács járt (előszeretettel alkalmazták a hírhedt „kilencfarkú macskát", ami komoly sebeket okozott, amelyeket gyakran sóval és ecettel „kezeltek" nagyobb bűnök esetében). A közhiedelemmel ellentétben tehát a kalózok – bár szedett-vedett bagázs voltak – komolyan vették hivatásukat, és csak ennek köszönhető, hogy a kalózkodás aranykorában történelemformáló erő válhatott belőlük (vitathatatlan, hogy a spanyolok északi terjeszkedéseinek ők szabtak gátat, és jó néhány gyarmaton ők vetették meg a lábukat először). 1689-ben aztán a spanyolok és az angolok békét kötöttek, aminek következtében a privateerek ideje leáldozott, a többi kalózbandát pedig néhány évtizeddel később számolták fel, amikor a biztonságos forgalom érdekében a nagyhatalmak megtisztították a gyarmatokhoz vezető tengeri utakat. A legerélyesebben éppen Anglia lépett fel a kalózkodás ellen, s a halálfejes lobogók eltűntek a Karib-tengerről, majd Afrika, és végül Madagaszkár vizeiről is. A kalózkodást onnantól kezdve csak néhány elszánt bűnöző választotta hivatásul (napjainkban is akad néhány tucat motorizált tengeri rabló az Indiai-óceán és a Csendes-óceán északi részén), azonban ezeket az eseteket már egyszerű vízi útonállásként kell kezelnünk, a kis létszámú független tengeri rablók érdekei nyomába sem érnek a XVI-XVIII. századi kalózok grandiózus céljainak...

(Akit a téma jobban érdekel, annak ajánlom figyelmébe Marjai Imre Nagy hajóskönyvét, a Stevenson-féle Kincses szigetet viszont inkább hanyagoljátok, rengeteg tévhit és dezinformáció található benne.)

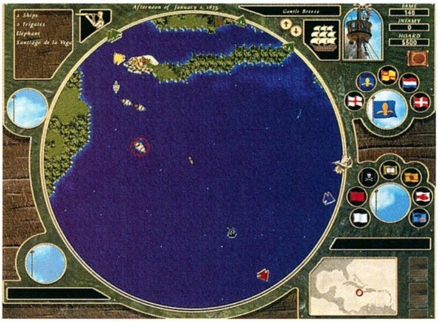
Stöki

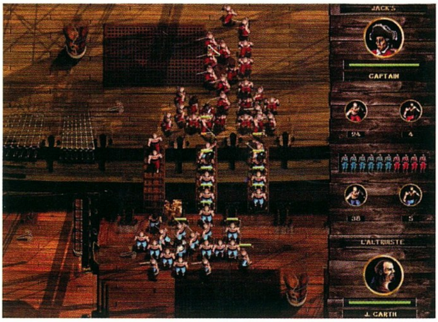
KLÓNHÁBORÚ A TENGEREN

A Pirates!-klónok játéktörténeti pályafutása korántsem olyan dicsőséges, mint az előző számban ismertetett Civilization-sikersztori: a nagy előd fogadtatását és színvonalát ugyanis idáig még egyetlen követő sem tudta utolérni. Téves azonban az a feltételezés, hogy a Pirates! eredeti játék volt, ezért tett szert oly nagy népszerűségre. Sid Meier kalózosdija abban volt nagyszerű, hogy bár pofátlanul lopott más játékoktól, az elcsent játékelemeket zseniálisan elegyítette saját ötleteivel. A Pirates! előfutára az 1984-es Elite volt, amely szinte mindent tudott, amit vízi rokona, csak éppen az űrben. A minden idők egyik legnagyszerűbb játékaként számon tartott Elite a kereskedelem és az űrharc vegyítésével tulajdonképpen már megteremtette a Pirates!-i játékműfajt, Meier úr alkotása csupán annak egyik vadhajtása volt. Az Elite-klónokkal (Space Rogue, Privateer stb.) most nem foglalkozunk, a Pirates! megjelenése előtt azonban még egy fontos nevet meg kell említenünk, a Tai Pant.

Ezt a programot 1986-ban a szoftverpiac akkori császára, az Ocean adta ki, s csúnyácska grafikája ellenére a kritikusok agyondicsérték. A XIX. század távol-keleti kereskedelmét feldolgozó játékban a korszerű csencselési rendszer és egyes meglátogatható városi helyszínek bizonyára adtak néhány „spontán" ötletet a Pirates! alkotógárdájának, mielőtt 1987 második felében piacra dobták volna A Játékot. A Microprose cége történelmének egyik legnagyobb kaszáját könyvelhette el, a tengeri rablók életét feldolgozó stratégia ugyanis C64-től Macig minden platformon aratott. Játszotta boldog és boldogtalan, évek után is elővéve egy-egy új kalózkarrier kedvéért. Mindenki kedvencét nem volt könnyű utolérni, ezért sokáig nem is próbálkoztak hasonló környezetben játszódó stratégiával, 1993-ig csak a Discovery nevű inkább menedzser, mint stratégia és a Pirates! Gold verziója jelentették a csekély konkurenciát.

Ez utóbbi játék a Pirates! feltupírozott grafikájú változata volt, amely így elvesztette elődje báját, ugyanakkor játszhatóságban nem tudta hozni ugyanazt a színvonalat, így a szakirodalom jobbára felmelegített húslevesként emlékszik meg róla. Az első komolyabb ellenfél az 1994-ben megjelent 1896 volt, de ez a program a hajós élet kereskedelmi oldalára fektette a hangsúlyt, s szép grafikája és korrekt játékrendszere ellenére nem kötötte le úgy a játékosokat, mint a Pirates! A Doom- és Warcraft-klónok őrült kora nem kedvezett a gazdasági játékoknak, ezért a legközelebbi követők csak 1996-1997 környékén bukkantak fel, igaz, egyre nagyobb számban. A '96-os Sea Legends voxel technológiát használó, csillogó-villogó, ám agyonbonyolított melléfogás volt a GTE Entertainment istállójából, egy évre rá pedig rögtön két klón is felkavarta a kalózjátékok (akkor már nem is annyira) állóvizét, a Talonsoft Age of Sailje és az SSI által kiadott Buccaneers. Az előzőben már némi multiplayer-kezdemény is fellelhető volt, ám a tengeri ütközetek irányításában a játék ki is merült (a kereskedelmet és a szárazföldek szerepét teljesen elhanyagolták), amellett ronda volt, mint a kazánajtó. A Buccaneers ennél szerencsésebb csillagzat alatt született, de még az SSI neve és a 3D-támogatás sem tudta megmenteni az eltolt játékmenetet, a játék a köztudatba csak lövöldözős gagyiként vonult be. A sok kudarc elvehette a kiadók kedvét, mert 1999-ig nem nagyon jelentkeztek említésre méltó klónnal, akkor azonban megint kettő is a piacra került. A Microids által forgalmazott Corsairs volt talán minden Pirates!-klón közül a legígéretesebb (persze, a Sea Dogson kívül), a remek grafika mellett ésszel utánozta Sid Meier játékát olyan új elemeket is belevéve a játékmenetbe, mint a gyarmatosítás. Sajnos azonban az irányítás nehézkes volt, és a kereskedelem is gyengére sikerült, ezért a Corsairs eltűnt a süllyesztőben.



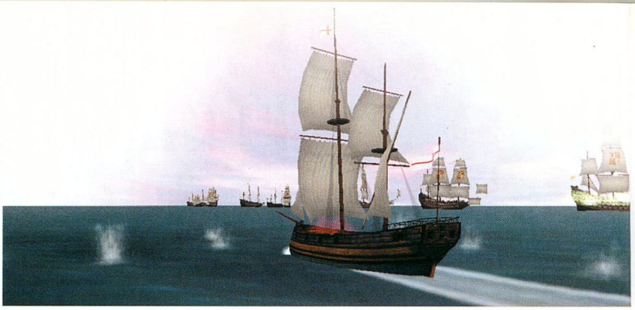


Hasonló sorsra jutott a Cutthroats is, az Edirol terméke, amely a Corsairs inverzének tekinthető: a kereskedelmet a készítők nagyszerűen oldották meg, minden más csapnivaló volt. Az idejétmúlt felület és grafika továbbá a felejthető harcrendszer miatt a játékosok percek alatt idegrohamot kaptak, ahogy a néhány pixelnyi emberkéknek próbálták kiadni a megfelelő utasításokat – többnyire sikertelenül. A Cutthroats után a virtuális tenger egy ideig ismét nyugodt volt, amíg a remek Sea Dogs vissza nem adta a reményt, hogy Sid Meier klasszikusát talán egyszer még értelmes formában is feldolgozzák.

A jövőben két hasonló játék várható (mindkettő a Sea Dogsot fejlesztő Akellától), az Sea Dogs második része és az Age of Sail II, amely elvileg a lap megjelenésekor már az üzletekben van. Abban pedig csak legmerészebb álmainkban reménykedhetünk, hogy Meier úr egyszer még elkészíti a Pirates! 2-t...

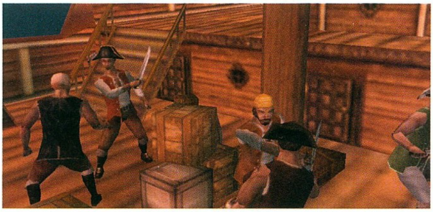
Stöki

SEA DOGS



StartBox

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Bethesda Softworks
Web: www.akella.com



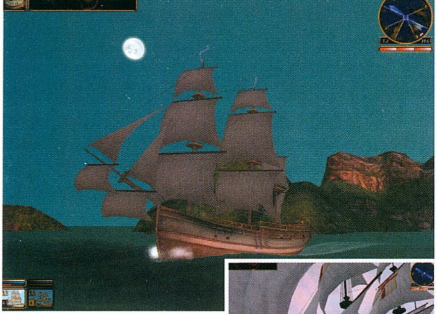
Az előző lapszámban a Call To Power 2 kapcsán már az egekig magasztaltam Sid Meiert és örökzöld alkotásait, de ebben a hónapban újabb bizonyosságát kaptuk annak, hogy amíg lesznek számítógépes játékok, addig Meier úr gyöngyszemei is továbbélnek a piacon egy-egy jól sikerült, vagy éppen felejthető klón formájában. Ezúttal a Mester talán legsikeresebb művét, a Pirates! című, a közmegegyezés alapján stratégiai játéknak kikiáltott, de valójában definiálhatatlan műfajú őskövületet másolta le az eddig még ismeretlen nevű Akella orosz fejlesztőcsoport, és a Bethesda Softworks gondozásában előrukkolt a hónap meglepetésével, a Sea Dogsszal. Az említett kiadóról mostanáig a kétes hírű Elder Scrolls-sorozat és a kifejezetten gyenge Terminator-shooterek juthattak az egyszeri játékos eszébe, ezért a meglepetés kettős: ritkán fordul elő, hogy egy ennyire a középvonalban mozgó cég olyan játékot dobjon piacra, amely eséllyel pályázik a Hónap Játéka címre.

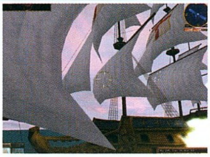
JÓ IDŐBEN, ROSSZ HELYEN

A Sea Dogs kerettörténete szokás szerint a XVII. század közepére, egészen pontosan 1625-be kalauzolja a játékost, amikor a kalózkodás virágkorát élte. Abban az időben az európai nagyhatalmak egyre-másra gyarmatosították – vagy éppen hódították el egymástól – Amerika és Afrika különleges, javakban gazdag területeit, a vízi közlekedés akkori nonpluszultrájának számító vitorlás hajók pedig tonnaszámra hordták Európába a kakaót, selymet, mahagónit és a többi egzotikus vacakot. Ez az éra ideális táptalaj volt a kalózok – vagy ahogy a játék nevezi: „tengeri kutyák" – rablócsapatainak elterjedéséhez, akiknek egy része hivatalosan, valamelyik európai birodalom áldásával, másik – nagyobbik – része pedig „magánvállalkozóként" űzte a csáklyázás, süllyesztés és fosztogatás mesterségét a mai napig remek alapanyagot szolgáltatva a romantikus ponyvairodalomnak. A Sea Dogs főhőse, Nicholas Sharp is ilyen kalandor, aki miután sikeresen megszökik valamelyik spanyol börtönből, anyja legnagyobb sajnálatára fejébe veszi, hogy a korának megfelelő sikerszakmát választja, és halálfejes lobogó alatt kezd új karriert. A sztori eddig akár a Pirates! története is lehetne, a helyszín azonban már korántsem ugyanaz. Míg a nagy elődben – történelmileg teljesen korrekten – a játékos a Karib-tenger partjain és szigetein portyázhatott, a Sea Dogsban a teljesen fiktív, Archipelgo nevű szigetcsoport lesz rémtetteink színhelye. Ezt az Akella designerei bizonyára azért oldották meg így, mert ezen a téren is némi eredetiséget akartak csempészni a játékba (esetleg azért, mert nem akartak nagyobb földrészeknek, partoknak poligonformát adni), de talán éppen ezen a ponton nem kellett volna hozzányúlni az előző klónok által is követett jól bevált recepthez, ugyanis a játék így teljesen hiteltelenné vált. A második világháborús stratégiákat sem lehetne kitalált helyszíneken lejátszani, nem is értem, hogyan jutott a készítők eszébe ez a képtelen elgondolás. Minden más egyébként nagyjából stimmel: a ringben itt is megtaláljuk az európai nagyhatalmak három legerősebbjét (spanyolokat, angolokat és franciákat), illetve a lakatlan szigeteken kívül akadnak kisebb kalózközösségek is, ahol nemzetiségtől függetlenül szívesen látnak minden piheni vágyó kollégát. Nicholas ebben a világban indul útjára az angol városkából, ahol rögtön akad is néhány érdekes látnivaló.

SHOPPING CITY

A városokban négy kiemelt helyszínt találhatunk, ezeket sűrűn fogjuk látogatni Nicholas pályafutásának egyengetése közben. Közülük a legfontosabb – ó idők, ó erkölcsök! – a kocsma. Az ivóban toborozhatunk legénységet, ott szerződtethetünk tiszteket a hajónkra, és ott gyűjthetjük be a legfrissebb pletykákat, de talán nem meglepő, hogy távol Európától a kocsma vált a kalózok kulturális és közösségi életének pezsgő központjává (nem árt tehát sűrűn látogatni). Hasonlóan fontos helyszín a vegyesbolt, ahol a khm..., „privatizált" javakat adhatjuk el, esetleg vehetünk is némi árut, hogy aztán egy másik városban jó pénzért adjunk rajta túl. Amelyik áru neve mellett a bolt listáján nincs megjegyzés, azt átlagos áron vehetjük meg (ami azt jelenti, hogy legjobb esetben is hasonló áron fogjuk tudni eladni, mivel a boltosok az eladási és vételi ár között igen pofátlan árrést állapítanak meg); amelyiken az „Exporting" felirat jelzi, hogy a város jelentős felesleggel rendelkezik, azt olcsón megkaphatjuk, amelyiken pedig az „Importing" szócska szerepel, az a termék az adott városban hiánycikk. Nem kell közgazdasági diplomával rendelkeznünk ahhoz, hogy rájöjjünk, hogy exportra szánt terméket érdemes venni, és olyan városban célszerű eladni az árut, ahol import útján (tehát drágán) szerzik be azt. Minden szimpátiánk ellenére rummal ne kereskedjünk, mivel legfeljebb 2-3 aranyat nyerhetünk rajta mázsánként (az árumennyiség mértékegységét az angol cwt. rövidítéssel jelzik, amelynek nincs igazán magyar megfelelője, de körülbelül fél mázsát jelent), részesítsük inkább előnyben a drágább árukat, azaz a mahagónit, az ébenfát, a lenvásznat és a kávét. A boltban szerezhetjük be még a különböző ágyúgolyókat és a hajó javításához szükséges vitorla- és faanyagot, ezekről még a későbbiekben szót ejtek. A harmadik fontos épület a hajóműhely, amelyet eleinte csak luxusjachtunk folyamatos javítása miatt fogunk látogatni, a későbbiekben pedig régi ladikjainkat fogjuk itt lecserélni





valami korszerű és magasabb kategóriájú modellre. A játékban 40 különböző hajót próbálhatunk ki, de igen-igen hosszú és rögös lesz az út, amíg a játék kezdetén birtokolt csónakunktól, a hatodik kategóriás, 9 ágyús „Pink”-től eljutunk a hajók hajójáig, az első kategóriás, 98 ágyús modernizált „Man O' War”-ig. A használható hadihajók a negyedik kategóriánál kezdődnek, és nagy általánosságban elmondható, hogy a hajók minél nagyobbak, annál több ágyú, legénység és rakomány fér rájuk, viszont annál lassabbak, és annál nehezebb velük manőverezni. Az utolsó helyszín, a városháza csak a legnagyobb városokban található meg, itt bájcsevelyt folytathatunk a helyi kormányzóval, akitől küldetéseket és kalózkodási engedélyt (Letter of Marque) kaphatunk. Ez utóbbi jövőnket nagyban meghatározza, ugyanis ez az engedély dönti el, hogy francia, angol vagy spanyol színekben indulunk a nagy vízipóló-meccsen.

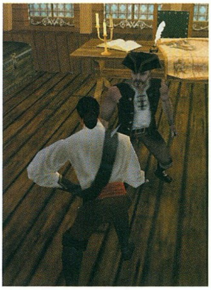
TÁP A LELKE MINDENNEK

A városokban találkozhatunk még járókelőkkel, akikkel elbeszélgetve újabb küldetésekhez és információkhoz juthatunk, növelhetjük tapasztalati (az első városban összesen mindjárt 1500-zal) és hírnév pontjainkat. Az utóbb említett két pont RPG elem a játékban, és igen nagyot dobnak a Sea Dogs játékmenetén célozva rá, hogy a Pirates!-klónok mozgatórugója nem más, mint minden szerepjáték őseleme, a tápolás. A szintjeink tapasztalati pontjainkkal arányosan nőnek, a hírnév pontok pedig a legénység hűségének és a szigetvilágban szerzett szimpátiánk indikátorául szolgálnak. Ha magas a hírnév pontunk, a legénység jobban viseli, ha havonta esedékes fizetését nem adjuk meg (igaz, ekkor rögtön veszítünk egy hírnév pontot), és az is megeshet, hogy más hajók kapitányai csatlakoznak hozzánk növelve flottánkat, és tovább erősítve az RPG-jelleget. Mindkét pontot növelhetjük küldetések teljesítésével és békés, tisztességes városi viselkedéssel (ez azért kicsit ellentmond a foglalkozásunknak), illetve tapasztalati pontjaink száma természetesen egy-egy elsüllyesztett hajó után fog jelentősen megugrani. Végül, a szintek a hajóműhelyben választható hajókategóriákra vannak befolyással, és minden új szintnél kapunk három kemény pontot, melyeket Nicholas kilenc képessége között oszthatunk el (a béta verzióban még szintenként öt pontot lehetett szétosztani, és mivel Niki gyerek ritkán lép szintet, sajnálhatjuk, hogy a készítők ezt háromra csökkentették). A képességek között kilenc olyan tevékenységet találunk, amelyek a kalózok mindennapjaiban megkérdőjelezhetetlen fontosságúak: vitorlázás, kereskedelem, javítás, ágyúk elhelyezése, ágyúk újratöltése, ágyúk összehangolása, közelharc, védekezés és csáklyázás. Ezekre legfeljebb 9-9 pontot tehetünk, és minden egyes pont – ha kicsit is, de érezhetően – könnyít az életünkön. Példának okáért, minden egyes, a javítás képességre tett pontért legénységünk a sérülések 10 %-át megjavítja csata után, ha van elég vitorlavásznunk és faanyagunk. A vitorlázás 5%-kal javít a hajó manőverezhetőségén és sebességén, és a többi képesség is hasonló elv alapján működik. Képességeinket tisztek felvételével is növelhetjük, ezekből szám szerint hatot vehetünk fel a hajóra: első tisztet, fedélzetmestert, élelmezési tisztet (gyakorlatilag könyvelőt), ágyúst, hajóorvost és hajóácsot. Ez utóbbi értelemszerűen a javítási képességet növeli, az ágyús a három ágyúval kapcsolatos képességet, a hajóorvos keze alatt embereink lassabb iramban fognak elhullni és így tovább, annyira azért ez a rendszer nem bonyolult, hogy mindről szót kellene ejtenem. Egyedül az első tiszt pozíciója különle-

ges, ugyanis az elfogott hajókra csak akkor sorozhatunk legénységet (amellett, hogy rendelkeznünk kell az adott hajó működtetéséhez szükséges minimális legénységgel), ha küldünk velük egy első tisztet is, ellenkező esetben muszáj az elrabolt ladikot elsüllyesztenünk. Ebből következik, hogy érdemes hamar beszerezni első tisztet, mert két hajóval nagyobb eséllyel hajthatunk végre sikeres támadást. Ettől függetlenül kétszer is meg kell gondolni, hogy kit veszünk fel a hajónkra, a tisztek ugyanis 500 és 1000 arany közötti havi béreket kérnek, ami igen nagy pofátlanság, ha figyelembe vesszük, hogy az egyszerű legénységi arc havi bére egy arany (amiért egyébként rögtön az első városban csak egy üveg bort kapunk, szóval az arányokkal valami nincs rendben). Mint látható, az RPG elemek igen egyszerűek, de ez nem is baj. Legalább könnyen kezelhetők, és a hangulaton így is nagyot dobnak: Nicholas a szemünk előtt válik zöldfülű suhancból „sztárkalózzá”...

HALÁLFEJES ROBOGÓ

A kalózkodás legfontosabb mozzanata a tengeri ütközet, így ez a játékban is központi szerepet kapott, és látszik, hogy a fejlesztők is ennek kidolgozására fordították a legtöbb időt. Ha belejövünk a nyíltvízi ütközetekbe, az engine-nek köszönhetően fantasztikus csatákat kommandírozhatunk le akár 4-5-10 hajó között is, de eleinte még a szimpla irányítással is gondjaink lesznek. Mivel a készítők a hajókázást valós időbe helyezték, súlyos öt percekbe telhet, amíg megközelítjük valamelyik másik hajót vagy kikötőt. Ezért külön gomb szolgál az idő múlásának gyorsítására, és ez egy ujjat máris lefoglal. Nehéz megszokni azt is, hogy a hajót a vitorlák fel- és levonásával gyorsít-

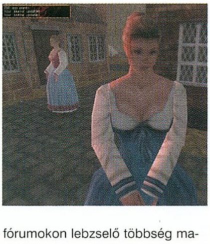


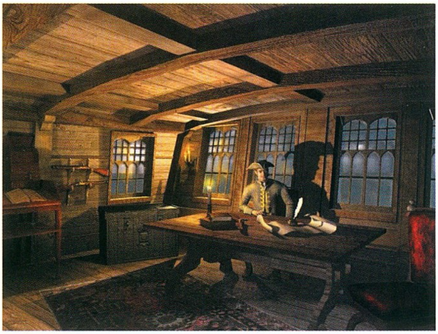
hatjuk, illetve fékezhetjük, a gyors fordulókat pedig félárbocra eresztett vitorlákkal célszerű elvégezni. Ráadásul, a hajó irányításának billentyűi alapértelmezésben nem egyeznek meg a városi irányítás gombjaival, ezért javaslom, hogy e kettőt még a játék elején hangoljuk össze gyors átdefiniálás révén. Ha már nagyjából megtanultuk kezelni a hajót (a kikötő melletti nyílt vízen érdemes gyakorolni egy kicsit), nekivághatunk a tengereknek, és ennél a pontnál az irányítás újabb funkcióval bonyolódik, a navigációs felülettel. Ez az Enterre előhívható ikonegyüttes igen kevés helyet foglal el a képernyő bal alsó sarkában, mégis az egyik legfontosabb kezelési segédletünk. Egyrészt itt adhatunk egyszerű parancsokat (ágyúzás, csáklyázás, menekülés) a flottánkban levő többi hajónak, másrészt itt találjuk a világtérképet, harmadrészt itt mindig megjelennek azok az úti célok (hajó, kikötő, szárazföld), amelyek közvetlen környezetünkben szóba jöhetnek. Ez utóbbi lehetőség segítségével a partraszállás és az ellenséges hajók megközelítése valamelyest automatizálható, ami amellett, hogy igen kellemes opció, csendes nosztalgiát váltott ki belőlem – kövezzetek meg, de nekem az jutott róla eszembe, amikor hajdanán az Elite-ben (amelyet egyébként anno a Pirates! űrváltozataként emlegettek) sikerült automata dokkoló rendszert vennem, és azzal szálltam be a legközelebbi Coriolis űrbázisra... Nagyobb távolságokat a világtérképen tehetünk meg egyre többet felfedezve az eleinte még – a stratégia játékokban megszokott – „fog of war"-ral borított szigetvilágból. Ezeken az utazásokon egészen biztosan számíthatunk váratlan találkozásokra, ilyenkor hajókázásunkat egy megjelenő ablak szakítja félbe, amely közli, hogy viharba kerültünk, megtámadtak bennünket, egy kisebb flotta akadt az utunkba, esetleg éppen ütközet zajlik a közelben. Ez utóbbi két esetben eldönthetjük, hogy beszállunk-e a jó kis vízi csihi-puhiba (döntésünket megkönnyítendő, a hajók nemzetiségéről és számáról is információt kapunk), míg bennünket ért támadás és vihar esetén nincs alternatívánk, valahogy meg kell úsznunk a dolgot ép bőrrel. E négy lehetőségben a tengeri találkozások ki is merülnek, ami számomra nagy csalódás volt, és csak ötlethiánnyal tu-

dom magyarázni. Nem igaz, hogy nem lehetett volna még 5-6, de akár 10-20 véletlenszerű eseményt kitalálni: programozhattak volna még a játékba tengeren hánykódó magányos hajótöröttet, egy nagyobb tengeri csata maradványait, ciánszennyezést, vagy bármit, ami feldobná a kissé unalmas lézengést a világtérképen. Ha harcra kerül a sor, először mindig nézzük meg látcsővel, hogy kivel van dolgunk, ilyenkor ugyanis az ágyúk és a legénység számáról is kapunk némi információt. Sajnos, az ellenséges hajók nem a távoli horizonton bukkannak fel, hanem közvetlen közelünkben (nem éppen korrekt eljárás), ezért menekülésre csak akkor van esély, ha gyors hajó van alattunk. Ha nem tudunk vagy nem akarunk nyúlcipőt húzni, először az ágyúkat vessük be, amelyeket az ellenség erejének függvényében töltsünk meg ágyúgolyóval. Négyféle lövedéktípus létezik, a normál ágyúgolyó (ez a hajótestet sebzi legjobban), a kartács (ez a legénység soraiban végez nagy pusztítást), a knippel nevezetű lánclövedék (a vitorlázat réme) és végül a bomba, amely a hajó minden részét amortizálja, ám ennek megfelelően az ára is borsos. Értelemszerűen kisebb hajók esetében süllyesztésre kell menni vitorlát és hajótestet sebző lövedékekkel (a horgászladikokat egy igazi kalóz úgysem tartaná meg), nagy legénységű hajó esetében pedig jó néhány kartácszáport követően megpróbálkozhatunk a csáklyázással. Siker esetén némi fedélzeti harcra nyílik mód, ahol a Pirates! hagyományait követve a két kapitány vív meg egymással, s egy-egy sikeres találatkor a másik legénységét sebzik meg (a támadások száma függ a két kapitány fáradtságától és közelharci képességüktől). A nagy elődben ezt a részt nyilvánvalóan a technikai korlátok miatt oldották meg ilyen jelzésértékűen, a Sea Dogs azonban nem tud felhozni ilyen mentséget: 2001-ben ennél sokkal komolyabb fedélzeti harcrendszerrel kellett volna előrukkolni, ebben a formájában azonban kétségtelenül ez a játék leggyengébb része. A nevetséges adok-kapokban a kardcsapásokat védeni is lehet, ám egy-egy sikeres blokkolás is sebez, ezért fölényes túlerő ellen a legjobb vívómesternek sincs esélye. Ha az egyik (remélhetőleg az ellenséges) hajó legénysége elfogy, a csata véget ér, és kifoszthatjuk a hajót, majd megtarthatjuk, vagy a tenger fenekére küldhetjük. A szállított javakat az elsüllyesztett hajók után is felvehetjük, így a csáklyázást meg lehet kerülni, bár egyszerűsége miatt könnyebb győzelmet ígér, mint a taktikázó és sok veszteséget ígérő ágyúpárbajok. Sajnos, foglyokat ejteni nem lehet, ezért az elveszett legénységi tagokat nem pótolhatjuk ily módon (a Pirates!-ben azért ez életszerűbben volt megoldva), a legközelebbi kocsmában újra toboroznunk kell néhány tucat hullajelöltet. Hajók mellett kikötők fosztogatásával is megpróbálkozhatunk (itt nincs szárazföldi ütközet, csak ágyúcsörte), ám a kikötőt védő erődök brutálisan erősek, ezért csak felsőbb kategóriájú hajókkal (és lehetőleg egy egész flottával) essünk neki a kisebb falvaknak is. Végül, zsákmányért a lakatlan szigeteken is körülnézhetünk, egyikmásikon elrejtett kincsek is fellelhetők titkos barlangokban. A fentiek ismeretében talán nem meglepő, ha kijelentem, hogy a játék nagyon nehéz, különösen az elindulás. Mivel az ütközeteket nem lehet gyakorolni (csak néhány városi arc ad tippeket), rögtön élesben kell megtapasztalnunk a kalózélet erőszakosabb oldalát. Ennek köszönhetően az első néhány (vagy néhány tucat) ütközetünket egészen biztosan el fogjuk veszíteni, és mivel egyetlen vesztes csata is a halálunkkal végződik, rengeteg újratöltött játékállás fogja megelőzni első sikereinket. A teljesen szabad játékmenet miatt pontos recept nincs a nyerő kezdeti lépésekre, így én is csak azt a módszert tudom megosztani veletek, ahogyan én tettem szert 280 fős legénységgel rendelkező harci fregattomra.

ÓVATOS DUHAJ(ÓS)

Mivel a játék elején csak a spanyolok az ellenségeink, tartsuk fenn ezt az állapotot addig, amíg csak lehet. Szerezzünk kalózkodási engedélyt az angoloktól, majd vegyük békés kereskedőre a figurát. Mentsünk sokszor, ne vegyünk fel tisztet a hajónkra, csak kisebb küldetéseket vállal-





junk, kerüljük el az ütközeteket, majd a kereskedelemből származó hasznon vegyünk egy gyors, könnyű Sloopot. Ezt rakjuk tele legénységgel, vegyünk fel egy első tisztet, és foglaljunk el egy könnyebb hajót. Adjuk el az elfoglalt hajót, majd foglaljunk még egyet (sok-sok mentés...), és csináljuk mindezt addig, amíg össze nem jön egy Shynawára való. Ezzel a gyors hajóval már nekiláthatunk a szigetvilág feltérképezésének, és szerezhetünk a franciáktól is kalózkodási engedélyt. Ekkor már tényleg csak a spanyoloktól és a többi kalóztól kell tartanunk, így lassacskán megerősödhetünk (idővel más hajók is csatlakoznak hozzánk), és egyre erősebb vitorlásokat rabolhatunk ki. Eleinte mindig gyors hajókat vegyünk, hogy esetleges támadáskor nagy eséllyel el tudjunk menekülni. További tiszteket csak akkor vegyünk fel, ha már biztosak vagyunk benne, hogy egy hét alatt tudunk rabolni annyit, hogy ki tudjuk fizetni a teljes legénység havi bérét. Kalózkodási engedélyt csak profiként szegjünk meg (ha megszegjük egyáltalán), tehát francia és angol hajókat csak 3-as hajókategória körül támadjunk, mert a 25 hírnév pont vesztése mellett egy egész nemzetre való ellenséget szerzünk. Képességek közül eleinte mindenképpen a közelharcot érdemes fejleszteni, mivel fedélzeti harcban némi gyakorlással nagyobb túlerőt is le tudunk nyomni, míg ágyúcsörtébe csak akkor menjünk bele, ha mi vagyunk túlerőben. Nagyjából ennyi, én most jutottam el odáig, hogy már városokat támadok meg, és kb. 60-70 órányi játékidő után talán már járok a program felénél...

MINDEN JÓ, HAJÓ A VÉGE

Az összetett – bár néhol lelkes amatőrök vizsgamunkájára emlékeztető – játékmenet nem lenne elég, hogy odaszögezze a játékost a monitorhoz, ehhez szükség volt még remek hangulatra és tetszetős kivitelezésre. Az előbbire a rengeteg dialógus és a gazdag sztorivonal a garancia (300 részes venezuelai szappanoperával felérő magánnyomozással még Nicholas származására is fényt deríthetünk, és többek között találkozhatunk a kedves papával), az utóbbi azonban heves viták tárgya a neten. A fórumokon lebzselő többség maximálisan elégedett a Sea Dogs teljesen 3D-s környezetével, a csodás hajómodellekkel, az élethű és a fizika törvényszerűségeit nagyszerűen szimuláló animációkkal, néhány elégedetlen hang azonban olyan kifogásokat hoz fel, mint a közeli ágyútalálatokkor felcsapódó víz látványának hiánya, vagy a karakterek szája, amely beszéd közben nem mozog, vagy a fedélzet, ahol nyoma sincs embernek és a legnagyobb harcban is kísértethajó benyomását kelti. Mindez igaz, ám a szőröző kritikusok elfelejtik, hogy a Sea Dogs olyan műfaj képviselője, amelyet idáig jobbára kétdimenziós, igen gyakran csak funkcionálisnak nevezhető grafika jelzett, és stratégiai játékok esetében a korszerű kivitelezés fontossága amúgy is eltörpül a lényegi játékmenet mellett. A Pirates!-szel sem a grafikája miatt játszottunk, ezért én hajlandó vagyok a fenti apróságokat elnézni, mert a Sea Dogs szerintem még műfaján kívül is megállja a helyét szépségével. A szép poligonkezelés és a gazdag textúrakészlet mellett harcban megtépázott hajóvitorlák, a vihar tornádói, a szélirányba lengedező zászlók, hajónk előtt úszkáló delfinek és több tucat hasonló effekt emeli a Sea Dogs grafikáját az átlag fölé, kategóriájában pedig abszolút győztes e tekintetben. Egyedül a szigetvilág változatosságával volt bajom. A városok és lakóik igen hasonlítanak egymáshoz, hiába a gazdag textúrapaletta, ha ugyanaz a kocsmáros négy-öt városban is visszaköszön. Ezen a fejlesztők még csiszolhattak volna, mint ahogy a városok méretét is illett volna megnövelni, több boltot, kocsmát, ne adj' isten más épületeket – fegyverkovácsot, templomot, várbörtönt – is rakhattak volna egy-egy szigetre. Lassan már az 1,5 GHz-es Pentium IV-esek korát éljük, tessék kihasználni azokat a drága ketyeréket! (Mellesleg, a több mint egy éve megjelent Nomad Soul már képes volt monumentális városnegyedeket kezelni, szóval másoknak PII-esen is sikerült megoldani a dolgot.) A kivitelezés audio oldalával is hasonló gondjaim vannak: a játék hangeffektjei és zenéi egytől-

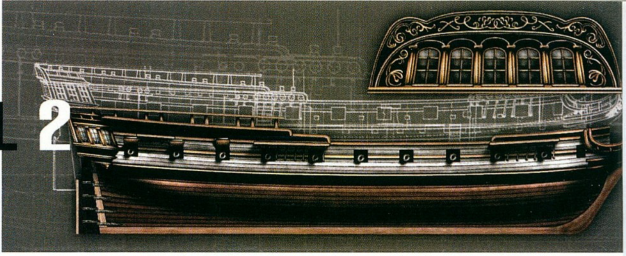
egyig telitalálatok, csak ne lenne olyan kevés belőlük! Be szép is lenne, ha harc közben nem ugyanazt a tracket kellene hallgatni, ha a kapitány ízeseket káromkodna a hajón (a jó ízlés keretein belül), és az sem lenne rossz, ha a járókelők nem ugyanazt a dalocskát füttyögnék minden városban (amely egyébként az „Oh, du lieber Augustin" című echte bécsi kocsmadal, amely – amellett, hogy valószínűtlen, hogy egy Európát csak hírből ismerő paraszt ezt fütyülné – csak a XVII. század második felében született meg, szóval még anakronizmus is). De mint említettem, az Pirates!-klónok esetében a siker nem ilyen apróságokon múlik, hanem a játékmenet egyensúlyán és gazdagságán.

A fentieknél sokkal jobban fáj nekem az, hogy a városokban ilyen kevés helyszín van, hogy az árrések miatt a boltokban a kereskedelemre ténylegesen használható javak csak néhány árura szűkülnek le, hogy nem lehet alkudozni, hogy a játék irreálisan nehéz (és ezen a mindössze 40 oldalas, szűkszavú kézikönyv sem könnyít), hogy a fedélzeti harc ennyire primitív, és nem utolsósorban, hogy a környezet nem korhű: Nicholas sosem létezett szigetvilágon kalandozik. Többen a multiplayer-játék hiányát is a Sea Dogs szemére vetik, ám szerintem ez tipikusan olyan műfaj, amely egyjátékos üzemmódban is megállja a helyét. Persze, nagyobb lenne az élvezet, ha az ütközetekben minden hajót élő ember tudna kormányozni, de ne legyünk telhetetlenek. A Pirates! által megteremtett stílus kivitelezésben ezzel a programmal érte utol a kort, most érjük be ennyivel. Ez a fejlődés időszerű volt már, és a játék bugjai bizonyítják, hogy nem is volt zökkenőmentes (a patch már elérhető a neten). A fenti apró kifogások ellenére a Sea Dogs príma kis darab: bár nehéz, nem-lineáris játékmenetével, az RPG-elemekkel és kellemes külcsínével hamar függőséget okoz, és a következő Pirates!-klónoknak fel kell majd kötniük a gatyát, ha a nyomába akarnak érni. A Sea Dogs ugyanis – és ennél jobb végszó nem is kell – az első olyan játék, amelynek élvezeti értéke megközelítette a nagy elöd által nyújtott játékélményt.

Stöki

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5
PII233, 64MB RAM, 830MB HDD, D3D	
	89

AGE OF SAIL 2

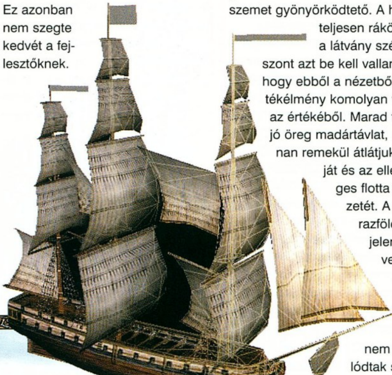


StartBox

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: www.talonsoft.com

Sid Meier utánozhatatlan Pirates!-e óta minden egyes középkori vitorlásszimulátor (stratégia) megjelenését nagy várakozás előzi meg. Reménykedünk abban, hogy végre-valahára sikerül túlszárnyalni A kalózjátékot. Sajnos ez a vágyálmunk hiú ábránd marad, s ahogy elnézzük, ez az állapot a közeljövőben nem is nagyon fog változni (Sid mester nem tervezi a Pirates! 2 megjelentetését). A véletlenek furcsa egybeesésének következtében ebben a PC Guruban két kalózprogramot is teszteltünk. A cselekményt tekintve a Sea Dogs áll közelebb a nagy etalonhoz, az Age of Sail 2 inkább a tengeri hadviselés szépségeit eleveníti fel.

A Talonsoftnak nem ez az első próbálkozása ebben a műfajban. Néhány évvel ezelőtt jelent meg az Age of Sail, mely az igazat megvallva nem aratott osztatlan sikert. A játék fejlesztője, az Akella igazi „csontstratégiát" kívánt létrehozni, mely - mint tudjuk - nem annyira népszerű a tömegek szemében. Egyszerű grafikája és bonyolult irányítása miatt a szaksajtó meglehetősen hűvös fogadtatásba részesítette. Ez azonban nem szegte kedvét a fejlesztőknek.



Úgy egy évvel ezelőtt jelentek meg az első képek a neten, s alaposan felbolygatták a közvéleményt. Így utólag visszaemlékezve azért be kell vallanunk, hogy sikerült a legcsábosabb screenshotokat kiadniuk, a végleges változat azért nem ennyire szemet gyönyörködtető. A hajókra teljesen ráközelítve a látvány szép, viszont azt be kell vallanunk, hogy ebből a nézetből a játékélmény komolyan veszít az értékéből. Marad tehát a jó öreg madártávlat, ahonnan remekül átlátjuk a saját és az ellenséges flotta helyzetét. A szárazföld megjelenítésével a készítők nem bajlódtak sokat, igaz, nincs is túl nagy jelentősége. Nagyritkán azért felbukkan egy-egy erőd, melyet le kell amortizálnunk. Vigyáznunk kell azonban a part menti hajókázással. Többször is előfordult néhány hajómmal az a csúfos eset, hogy zátonyra futottak.

Az első részhez hasonlóan a legnagyobb hangsúlyt az egyedi scenariók kapták a játékban. A híres tengeri ütközetek mellett azonban lehetőségünk nyílik hadjáratok elindítására is. A nagy kedvencek (az angol és amerikai flotta parancsnokai) ismét megjelennek a képernyőn, de mellettük találkozhatunk olyan nemzetiségű admirálisokkal is, akik méltatlanul kimaradtak a hazai történelemkönyvek lapjairól (orosz, francia parancsnokok).

Az Age of Sail 2 az amerikai függetlenségi háború és 1812 közötti éveket öleli fel. Ez az időszak tekinthető a klasszikus hajózási kornak, melyben a vitorlás hajók uralták a tengereket.

A hadjáratok elindítása után megkapjuk a zászlóshajónkat, majd irány az első ütközet. A Talonsoft tanult a „csontstratégiák" hervasztó eladási adataiból, ezért igyekezett olyan irányítást fejleszteni, mely még a kezdőknek sem okoz komoly gondot. Az egér és a billentyűzet együttes használatával rövid idő alatt elsajátíthatjuk az irányítás fortélyait. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy a legfontosabb információt a szélirány és a szélerősség jelenti. Hiába szereljük fel a hajónkat 200 ágyúval, semmit sem ér, ha az időjárás szeszélye folytán a szél eláll. Ilyen béna kacsaként veszteglünk az óceán közepén, s reménykedünk abban, hogy az ellenfél nem került tüzelési pozícióba lőtávolon belül. Ne legyünk azonban pesszimisták, tételezzük fel, hogy vidáman fúj a szél, s dagadnak a vitorlák. Az ellenfelet nem nehéz észrevenni a nyílt óce-

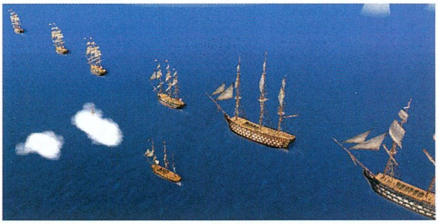
ánon, viszont számítanunk kell arra, hogy ő is felfedez minket. Itt kezdődik meg az a bizonyos macska-egér harc, melynek az a célja, hogy olyan helyzetbe hozzuk a hajónkat, amelyben minél több ágyúból tudjuk egyszerre az áldást szórni az ellenfélre. A lövegek által okozott sérülés háromféleképpen jelentkezhet. Vegyük először is a hajótest sérüléseit. Ebben az esetben a lövedékek átszakítják a fából készült testet, s megkezdődik a víz beszivárgása a hajófenékbe. Több ilyen találat után a vitorlás elsüllyed. Ez nem túl jó módszer, mivel ilyenkor a hajó kárba vész, s nem tudjuk használni a későbbi csaták alkalmával. Sokkal humánusabb eljárás a vitorlázat és a kötélzet megtépázása. Ehhez nem kell mást tennünk, mint az egyik ikon segítségével parancsot adni a lövészeinknek, mit vegyenek célba. A harmadik megoldás a legvéresebb. Ilyenkor a hajón szolgálatot teljesítő matrózokat vesszük célba, s az az elsődleges célpont, hogy minél nagyobb veszteséget okozzunk az ellenség emberállományában. Az ellenséges parancsnok rendszerint nem várja meg, míg az utolsó emberét is szitává lőjük, inkább megadja magát. Támadáskor mindig ügyelnünk kell arra, hogy milyen lőszerrel tüzelünk. Nagyobb távolság esetén csak a hagyományos ágyúgolyó jöhet szóba. Ez inkább a hajótörzsben okoz károkat. Amint kicsit közelebb merészkedünk, betölthetjük az ágyúkba a láncos lövedéket. Ezzel célszerű a kötélzetet és a vitorlákat célba venni. A harmadik lőszerfajta a kartács, mely iszonyú pusztítást végez a fedélzeten szolgálatot teljesítő tengerészek között. A hajók elsüllyesztésére szolgál a dupla ágyúgolyó, melynek használata érdekében szinte teljesen oda kell simulnunk a másik hajó oldalához.

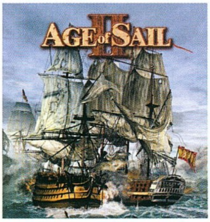
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.take2games.co
www.talonsoft.com/ageofsail2

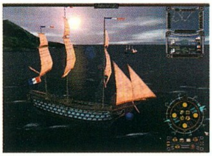
Menet közben azonban nem csak mi zúdítjuk az ólmot a többi hajó fedélzetére, kapunk mi is bőven az áldásból. A harcok során keletkező károkat menet közben lehetőségünk lesz kijavítani. A helyreállítási munkálatokhoz azonban át kell csoportosítanunk a tengerészeinket. Ilyenkor beállíthatjuk, hogy a harcoló alakulatokból hány embert csoportosítunk át a javításokra. Ez azonban kétélű fegyver. A vitorlák és a hajótest sérüléseit nyilvánvalóan ki kell javítanunk, viszont az ehhez szükséges embereket a harcoló alakulatoktól kell átcsoportosítanunk, magyarul nem tudunk lőni.

A sikeres csata után jelentős pénzösszeg üti a markunkat, melyet azonnal el is költhetünk a hajónkon keletkezett károk kijavítására, illetve a flottánk bővítésére. A kapott presztízspontoknak nem sok hasznát láttam, ebben a részben még mindig a jó öreg Panzer General a király. Abban az esetben, ha a győzelemért kapott pénzből marad még a kincses ládikánkban, akkor érdemes némi pénzmagot áldozni a legénység minőségének javítására. A jól képzett matrózok és tengerészek gyakran megfordíthatják a csata kimenetelét, hiszen pontosabban lőnek, és jobban irányítják a hajót. Hadjárat esetén gondoskodjunk e hajók megfelelő szintű védelméről, kár ezeket az első sortűz alkalmával feláldozni.





Az Age of Sail 2-ben közel 2000 féle hajóval találkozhatunk. A készítők szerint csak azok élvezik maximálisan a játékot, akik jártasak valamelyest a tengeri hadviselés tudományában. Személy szerint erősen kétlem, hogy túl sok ilyen játékos szaladgálna az utcákon, de ennek megítélése nem az én tisztem.



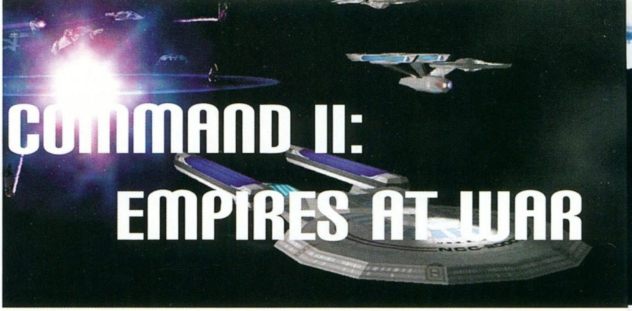
Bajban vagyok, amikor végleges értékelést kell adnom az Age of Sail 2-ről. Azt gyorsan le kell szögeznem, hogy nálam nem igazán jött be, viszont igen valószínűnek tartom, hogy a játék nem is a magamfajtának készült. Biztosan az én hibám, de nem érzek túl nagy késztetést arra, hogy órák hosszat keringőzzek a hajóimmal az ellenség körül, figyeljek a szélerősségre, s megpróbáljak olyan pozícióba kerülni, melyből szét tudom lőni az ellenfél hajóit. Ennek ellenére azonban a stílus iránt rajongók biztosan jól fognak szórakozni játék közben, ez a program garantáltan a monitor elé szegezi őket nagyon hosszú időre. Csak azoknak ajánlom, akik szinte korlátlan szabadidővel rendelkeznek, s nem sajnálnak több órát eltölteni egy-egy komolyabb tengeri csatával.

Mocsy

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	3/5
75	

P200, 32MB RAM, 50MB HDD, D3D

STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR



StartBox

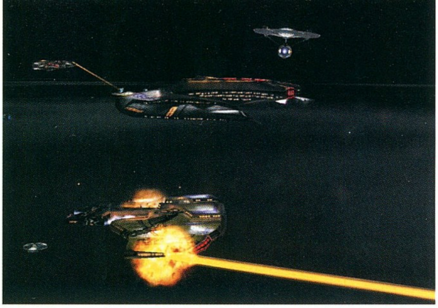
Fejlesztő: 14 East
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com

Ahhoz képest, hogy alig néhány éve még csak elvétve bukkant fel egy-egy, alaptémájául a Star Trek univerzumot választó alkotás, s válhatott szinte a kivitelezés nívójától függetlenül sikerprogrammá, napjainkban már-már az igazi gyűjtők is kénytelenek szelektálni a lassan a túladagolás első jeleit mutató szoftverkínálatban. Szerencsére a mennyiségi robbanás eddig nem járt az egységesen magas színvonal csökkenésével, sőt, az elmúlt két évben néhány örökérvényű alkotás is született. A nem túl erős kezdést (Klingon Honour Guard és StarFleet Academy) követően a műfaj gyorsan magára talált, s olyan programokkal ajándékozott meg minket, mint a Birth of the Federation, vagy a StarFleet Command. Aztán eljött a 2000. év, s véle a számomra az utóbbi idők egyik legjobb stratégiai játékát jelentő Armada, majd az FPS-ek koronázatlan királya, a Voyager: Elite Force, hogy aztán az esztendő méltóképpen záruljon az ugyancsak kiváló New Worlds és Klingon Academy megjelenésével. Most, az új évezred elején immár a folytatások korát éljük, melyek közül elsőként a StarFleet Command második része hivatott újra szélesre tárni e csodálatos világ kapuit…

Akárcsak elődje, az SFC2 is a rendkívüli népszerűségnek örvendő StarFleet Battles elnevezésű táblás játék alapjain épül fel. Míg azonban előbbi - már csak a hagyományos játékok behatárolt lehetőségei miatt is - alapvetően a taktikai elemekre koncentrál, addig ez utóbbiban a harcászaton túl a szimulációs rész is fontos szerepet kap, olyannyira, hogy a játékost gyakorta foghatja el az érzés, hogy valójában űrhajó-szimulátorral játszik a program dobozán feltüntetett játéktípus helyett.

Mint az eddigiekből is kiderült, az alkotók meglehetősen szabad kézzel bántak a StarFleet Battles féle örökséggel, bár a szabályrendszer lényegi része (egységstatisztikák, mozgáspontok és sebzés kiszámítása stb.) változatlan maradt. A modern kor követelményeinek megfelelően (?) a hagyományos, körökre osztott játékmenetet persze valós idejű forma váltotta fel: hogy ez mennyire is vált a játék előnyére, vagy hátrányára? – nos, erről erősen megoszlanak a vélemények. Sajnos az alkotók újító lendülete nem tartott ki addig a pontig, hogy a táblás változatban „kényszerűen" kétdimenziós játékteret térbelivé változtassák, tehát úgy tűnik, hogy ez a fajta megközelítés a műfajon belül még egy darabig megmarad a Relics neve által fémjelzett Homeworld privilégiumának.

Empires at War, vagyis Birodalmak Háborúban – hirdeti az SFC2 alcímében, s valóban, az új epizódban még a nagynevű előd űrcsatáinak intenzitását is sokszorosan felülmúló ütközetekben vehetünk részt. Azt, hogy az előző kijelentés nem csupán a cikkíró költői túlzása, s komoly valóságtartalommal bír, az önjelölt kapitányok mindjárt a kezdetek kezdetén megtapasztalhatják, ti. az SCF2 nehézsége (természetesen nem egyszerű kapitányi fokozaton!) minden képzeletet felülmúl: az alkotók láthatóan nem a kezdők igényeit kezelték a legfontosabb prioritásként… Akinek nem lett volna elég az első részben már feltűnő baráti és ellenséges fajok, vagyis a Federáció, a Klingonok, a Romulánok, a



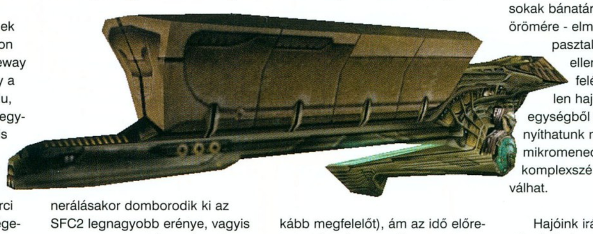
Gornok, a Hydranok a Lyranok és Mirakok jelentette kihívás, azok most ráadásként egy új galaktikus nagyhatalom, az ISC (InterStellar Concordium) történelemformáló személyiségeinek szerepét is felvállalhatják. Egyébként a játék cselekménye is pontosan ez utóbbi oldal sötét konspirációi körül bonyolódik, ti. a történet szerint a galaxisunk határain túlról érkezett ISC az eddigi törékeny status quót felborítva egyeduralomra tör. Céljai meglehetősen homályosak: habár hivatalosan a béke megteremtése vezérli, valójában, ha érdekei úgy kívánják, a legbrutálisabb lépésektől sem riad vissza. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy az ISC technológiája valamennyi faj közül magasan a legfejlettebb, s e téren még a sorban második Federáció is csak óriási erőfeszítések árán képes úgy-ahogy lépést tartani vele. Minden adott

tehát az összes fajra kiterjedő totális háborúhoz, amelynek kitörésére az intro tanúsága szerint már nem is kell túl sokáig várnunk...

A rivális nagyhatalmak közötti választás alapvetően határozza meg későbbi sorsunkat, hiszen az adott fajra jellemző politikai viszonyrendszeren, technológiai háttéren stb. „mezei" hajó-, esetleg kötelékparancsnokként később igen kevéssé változtathatunk (hacsak valaki nem forgatja a fejében, hogy ellenőrizhetetlen ámokfutásával szükségtelenül új konfliktusokat robbant ki). Mondhatni, a kezdetek kezdetén eldől minden, tehát a döntés meghozatala előtt igencsak érdemes elemezni az egyes fajok erősségeit és gyengeségeit. Kezdő játékosoknak mindenképpen a Federáció oldalán való harcba bocsátkozás javallott, hiszen űrhajóik a mindenkori arany középutat képviselik a sebesség, a manőverező képesség, a tűzerő és a védelem terén. A kellőképp brutális lelkületű egyedek nyugodtan megpróbálkozhatnak a Gornokkal – garantáltan nem fognak csalódni, ti. hatalmas csatahajóik tűzerejének nincsen párja az egész galaxisban, igaz, a nehézfegyverzet megléte egységeik mozgékonyságának nagymértékű csökkenésével jár. A távolsági harcot kedvelők számára a Lyran faj lehet az ideális választás, hiszen taktikájuk alapvetően hajóik sebességére és rakétafegyvereik használatára épül. A tudomány felsőbbrendűségét hirdetők valószínűleg habozás nélkül klikkelnek majd az ISC ikonjára, azt azonban nem árt tudni, hogy ez a nagyhatalom minden egyéb fajjal engesztelhetetlen háborúságban áll, így lehet, hogy önmagában ez a fajta technológiai szupremácia sem lesz elég a győzelem kicsikarásához.

A nyílt konfrontációt nem szívesen felvállaló játékosoknak egyértelműen a Romulánok sorsának egyengetése javasolható: egyedülálló álcázó berendezéseiknek köszönhetően hajóik nagyszerűen alkalmazhatók váratlan rajtaütések kivitelezésére. Az igazi Star Trek fanatikusok persze elégedett mosoly kíséretében, mint mindig, most is azoknak a Klingonoknak az oldalán kötelezik el elsőként magukat, kiknek szíve nemességét csak csatában tanúsított bátorsága múlja felül. Habár hajóik finoman szólva sem képviselik a mindenkori technológiai élvonalat, a Trekkie-k tudják, hogy nem ez az igazán fontos, s ezt hamarosan ellenségeik is megtapasztalhatják majd az ütközetek hevében...

Essen bár választásunk a fent felsorolt fajok bármelyikére, hamarosan az Alfa Kvadráns stratégiai térképe tárul elénk, ahol az egyes szektorok hexagonikus felosztás révén különülnek el egymástól. A nagyhatalmak határai már a Federáció és a Klingonok közötti békekötés (az ún. Khitomer cikkelyek) utáni helyzetet tükrözik, tehát időben valahol az eredeti sorozat cselekménye és a Next Generation között járunk. Ennek megfelelően senki se számítson Jean-Luc Picard, esetleg Janeway kapitány feltűnésére, itt bizony a legismertebb személyiség Sulu, aki úgy tűnik, időközben Kirk egyszerű beosztottjából legalábbis flottaparancsnokká küzdötte fel magát. Sajnos így váratlan Borg-inváziókra sincs valódi esély, igaz, ezért az egyéb harci cselekmények többnyire bőségesen kárpótolnak. Az egyes fontosabb történésekről a news bulletinekből értesülhetünk, s érdemes hajónk útirányát aszerint alakítani, hogy mindig a lehető legközelebb legyünk az itt leírt történések gyújtópontjához. Miközben hajónk a végtelen űr hullámait szeli, parancsnokságunk számos feladattal bíz meg bennünket, amelyek az egyszerű őrjáratozástól kezdve, konvojok kíséretén és az ellenséges erőkre történő csapásmérésen át a kiemelten fontos objektumok védelméig terjednek. A lehetőleg minél több küldetés elfogadása életbevágó fontosságú, hiszen csak egy-egy feladat sikeres elvégzése révén áll módunkban presztízspontjaink gyarapítása, vagy adott szektor feletti ellenőrzés átvétele. Egyébként pontosan e téren, az egyes küldetések generálásakor domborodik ki az SFC2 legnagyobb erénye, vagyis a program ama képessége, hogy nem előzetesen letárolt hadjáratokkal dolgozik, hanem valós időben képes azokat a véletlenszerű politikai/gazdasági helyzethez igazítani. A már az első részben is sikerrel szerepelt rendszer találó módon a Dynaverse nevet kapta, a végeredmény pedig olyan, folytonosan a változás állapotában lévő univerzum, mely a játékos cselekedetei nyomán kel életre...



A stratégiai döntéseken túl a mikromenedzsment, ha lehet, még fontosabb szerepet játszik az SFC2 játékmenetében. Hajónk irányításán túl ugyanis reánk hárul annak típusának kiválasztása és felszerelése is. Természetesen lehetőségeink kezdetben meglehetősen korlátozottak (konkrétan egy darab könnyű cirkáló közül választhatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt), ám az idő előrehaladtával és presztízspontjaink számának nőttével az alternatívák folyamatos bővülését figyelhetjük meg. Előbb a nehéz cirkálók válnak elérhetővé, később pedig az igazi csatahajók, az ún. dreadnoughtok kapitányi székében ülve is próbára tehetjük képességeinket. A hajóosztályok első látásra viszonylag alacsony száma (3) senkit se tévesszen meg, hiszen az egyes alaptípusoknak számos különböző változata létezik, ha pedig ehhez hozzávesszük a szabadon variálható és egyre tökéletesedő fegyverzetet, akkor csaknem végtelen számú alternatívát kapunk végeredményül. Érdekességképpen azért még elmondom, hogy az előző részben mindezeken túl még tisztjeink kiválasztásával is nekünk kellett megbirkóznunk, ezúttal itt - sokak bánatára, ám még többek örömére - elmaradt. Az e téren tapasztalható egyszerűsítés ellenére a játék második felében, amikor egyetlen hajó helyett már három egységből álló kötelékeket irányíthatunk majd, a fenti mikromenedzsment rendkívül komplexszé és időigényessé is válhat.

Hajóink irányítása a kétdimenziós játéktér ellenére sem mondható igazán egyszerűnek, sőt... Habár a program jól felépített oktatórésszel rendelkezik, őszintén szólva kétlem, hogy ez alapján bárki is meg tudna nyerni egy-egy grandiózusabb űrcsatát. Egységünk navigálása ugyan önmagában még nem lenne túlságosan megterhelő, de ha figyelembe vesszük azt az aprócska tényt, hogy eközben a hírközlési, a kato-

nai, a mérnöki és a tudományos részlegekből érkező információözönt is fel kell dolgoznunk, meg kell szerveznünk a rendelkezésre álló energiatartalékok elosztását, működtetnünk kell támadó és védelmi rendszereinket, s ezalatt a látszólag kimeríthetetlen erőforrásokkal rendelkező ellenséges létformák alig várják, hogy izzó gázfelhővé vaporizálhassanak bennünket – nos, akkor feladatunk már korántsem tűnik annyira könnyűnek. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy a játék designereinek és grafikusainak "köszönhetően" a felhasználói interfész kezelése néha csak súlyos erőfeszítések árán sajátítható el. Egyáltalán mi köze a fenti úriembereknek a felhasználói interfészhez? – kérdezhetné – joggal - a meglepődött játékos. Nos, mindössze annyi, hogy azok nem csekély szorgalomról téve tanúbizonyságot valamennyi faj esetében a szerintük rá jellemző szimbólumokkal zsúfolták tele az irányítófelületet - hogy ez hogyan befolyásolja az archaikus Gorn kultúrában, vagy a Klingon ABC-ben kellő jártasságot nem szerzett játékosok teljesítményét, azt inkább most hadd ne részletezzem... S ha valaki azt hinné, hogy ezzel vége a megpróbáltatásoknak, azt ki kell, hogy ábrándítsam, hiszen még nem szóltam arról az igencsak gyakori esetről, amikor a fenti feladatsort nem egy, hanem három (!) hajó esetében, kell végrehajtanunk kiegészítve néhány, csak kötelékekre alkalmazható paranccsal (pl. formációk felvétele).

Érdekes módon tévedne, aki a fenti kritikus megjegyzések kapcsán azt gondolná, hogy az SFC2-vel való játék semmiféle örömet sem tartogat a kellőképpen elszánt kapitányok számára. Már önmagában a programban feltáruló egyedülálló látványvilág megéri a tetemes időráfordítást: jelen pillanatban kategóriájában e téren egyetlen másik alkotás képes felvenni a versenyt az SFC2-vel, ez pedig az ugyancsak Star Trek témájú Armada. A nagy vetélytárs Homeworld a valódi térbeli megjelenítés ellenére sem képes elérni az SFC2 által felállított vizuális kiválóság új szintjét, amelynek legfontosabb jellemzői az immár több ezer (!) poligonból felépülő hajómodellek, az egyes objektumokat borító, gyönyörű, nagyfelbontású textúrák, a rendkívül élethű robbanások és a gyakran extrémül nagy poligonszám ellenére is folyamatosan magas képkocka/másodperc értékek. A hanghatásokkal kapcsolatban hasonló pozitívumokról tudok beszámolni, a fézerek, a tovasüvítő rakéták és torpedók pontosan úgy szólalnak meg, ahogy azt az igazi Star Trek rajongó elvárja tőlük (nem pedig úgy, ahogy azt a fizika törvényszerűségei légüres térben diktálnák, hmm). Az audiovizuális tökéletességet mondhatni a zene tetőzi be: Jerry Goldsmith örökérvényű klasszikusa a maga teljes dicsőségében csendül fel számos, az adott szituációtól függő hangulatfestő témával megtámogatva.

Az SFC2 által nyújtott játékélmény terén a helyzet sajnos már korántsem ennyire egyértelmű. A kissé talán túlságosan bonyolultra sikerült mikromenedzsment sok potenciális játékost akár még azelőtt is elriaszthat, hogy az első éles bevetésre sor kerülhetne. A szituáció, mondhatni, kísértetiesen hasonlít a New Worlds esetében tapasztalthoz: a játék minden kiválósága ellenére nem igazán alkalmas arra, hogy új rajongókat toborozzon a Star Trek univerzum számára. Bizonyára akadnak majd, talán nem is kevesen, akik felfedezik az SFC2-ben rejlő értékeket, amelynek megismerésére elődjéhez hasonlóan hosszú hetek sem igazán elegendők. A többség azonban valószínűleg pillantásra sem méltatja majd ezt a legjobban csiszolatlan gyémántként leírható alkotást, s inkább a lényegesen könnyedebb műfajok felé veszi az irányt. Számukra javaslom az Armadával való meghittebb viszony kialakítását, ti. véleményem szerint ez az a program, amely megfelelő kiindulópontul szolgálhat e csodálatos világ megismeréséhez. Megmondom őszintén, félek, hogy a játékosok figyelme elsiklik e hibáktól sem mentes, itt-ott kissé befejezetlennek tűnő (bugok!), de azért még is csak remekbe szabott program felett. Ennél pedig kevés súlyosabb hibát lehet elkövetni, hiszen mi is jelenthetne nagyobb örömet az életben, mint bebizonyítani James T. Kirknek, az Enterprise nevű teknő kapitányának, hogy hozzánk képest valójában csak nyomorúságos amatőr?

Joshua

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.interplay.com/sfcommand/sfc2
www.startrek.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

83

P300, 64MB RAM, 400 MB HDD, D3D,

VIRTUÁLIS VIDÁMPARKOK BŰVÖLETÉBEN

Már több mint öt év telt el azóta, hogy a Bullfrog Theme sorozatának tagjaként az első vidámpark-szimulátor megjelent. Milyen csodás is volt ülni a 486 DX2/66 előtt, és figyelni a vidáman nyüzsgő tömeget, vagy éppen aggódni a veszélyesen megépített hullámvasutakból kirepülő látogatók miatt, s rettegni, hogy a felforgatott gyomrú emberek a sétányra ömlesztik nemrég elfogyasztott kólájuk és sült krumplijuk maradványait...

Öt év telt el azóta, s több vidámpark-szimulátor is napvilágot látott. Vegyük kicsit nagyító alá, melyik mit hozott a lelkes parkigazgatóknak, mielőtt belekezdenénk a most megjelenő Theme Park Inc. kivesézésébe...

THEME PARK

Kiadó: Bullfrog
Megjelenés: 1995. június
Minimum: 486 DX33, 8 MB Ram

Az első. Rendkívül alaposan kidolgozott, részletes, a végletekig aprólékos szimulátor, melyben nehézségi szinttől függően magunk tervezhettük meg kicsiny szórakoztató birodalmunk arculatát, fedezhettünk fel új meneteket, intézhettük a boltok árubeszerzését, tőzsdézhettünk, miközben azon mesterkedtünk, hogy a miénk legyen a leg-leg-leg park. Mivel riválisaink célja ugyanez volt, igencsak igyekeznünk kellett, hiszen ha a népek máshol gyorsabb meneteket kínáló, jobb felszereltségű, biztonságosabb, tisztább, olcsóbb, rendezettebb stb. parkot találtak, akkor odamentek.

Külön élmény volt a Bullfrog munkáira oly jellemző humoros grafika és hangeffektek arzenálja, mely valósággal a monitorok elé szegezte a mit sem sejtő játékosokat, akik karikás szemekkel tértek magukhoz a hajnali napfényben.

A program egyetlen hátrányaként említhető, hogy a száguldó idővel párhuzamosan felgyorsult gépeket nem tudta lekezelni, s ezért most már csak szép emlék.

ROLLERCOASTER TYCOON

Kiadó: Hasbro Interactive
Megjelenés: 1999. március
Minimum: Pentium, 16 MB Ram

Chris Sawyer, a Tycoonok ősatyja egészen más alapokra építette fel vidámpark-szimulátorát. A rendkívül aprólékosan kidolgozott grafikájú, 2D-s program egyszerűségével és nagyszerűségével robbant be a piacra. A játékmenet inkább a tervezést, a problémamegoldási képességek erőpróbáját jelentette. A scenariókban bizonyos feltételeket kellett teljesítenünk (pl. adott számú látogató) ahhoz, hogy tovább juthassunk, s nem egyszer indultunk katasztrofális helyzetből. A program nagy hangsúlyt fektetett a hullámvasutak és egyéb játékok pályáinak megtervezési lehetőségére is. Igaz, számos kész változatból választhattunk, a móka mégiscsak a saját munkánk gyümölcsének próbatétele volt. A tesztelési fázis után jöhettek a látogatók, akik aztán saját bőrükön vagy inkább gyomrukon tapasztalták meg műved hatását, s véleményüknek hangot is adtak. Emlékezetes pillanatok voltak azok is, amikor a parkok őreit vandálok szórakoztatták...

A program honlapjára azóta is rendszeresen felkerülnek olyan új hullámvasutak, melyeket fanatikus játékosok terveztek.

A Rollercoaster Tycoonhoz két kiegészítő is megjelent. 1999 októberében az Added Attractions (30 új park kihívásával és természetesen számos új hullámvasúttípussal), majd 2000 októberében a Loopy Landscapes (ismét új parkok, hullámvasutak, feladatok, boltok stb.).

THEME PARK WORLD

Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 1999. november
Minimum: Pentium 200, 64MB Ram, 3D gyorsító kártya

A nagy elődút után négy évvel megjelent program a játékosok nagyobb rétegét célozta meg, ezért az igazán komoly kihívást jelentő részeket törölték. A parkok vezetőinek már nem feladata például az árukészlet beszerzése, vagy a részvények alakulásának figyelése, illetve befolyásolása. A hangsúly a látványon és a szórakoztatáson van. A grafika immáron 3D-ben pompázik, és stílusában szerencsére megőrizte a humoros cartoon stílus jegyeit.

Az alapok természetesen megmaradtak, de már négy vidámparkot építhettünk, ha sikeresen megszereztük az ezekhez szükséges aranykulcsokat. Az elérhető világok: Lost World, Hounted House, WonderLand, Space. A játék során szerzett aranyjegyeket olyan különleges menetekre cserélhettük, melyeket kutatóink nem találhattak fel. Említésre méltó még, hogy a személyzet képzésével hatékonyabb munkavégzést érhettünk el.

E szimulátorban mindent feláldoztak a látványért és a könnyedségért. A különlegessége a felsorolt világok eltérő játékaiban, üzletileg pedig a többféle érdekeltségű bankrendszerben rejlett. A belső kamera lehetősége már ekkor megjelent: ennek segítségével látogatóink bőrébe bújva körülnézhettünk, sőt kipróbálhattuk a park látványosságait.

Nos, nem tudom, mit hoz a jövő, de azt igen, mit kínál a jelen: Theme Park Inc.

Lily

THEME PARK INC.

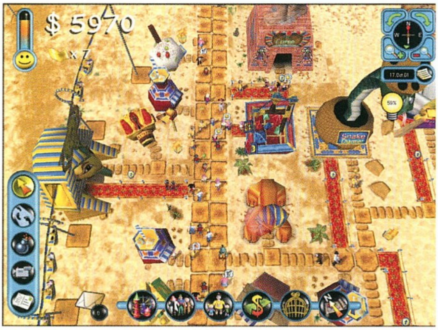
StartBox

Fejlesztő: Bullfrog
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.themepark.ea.com

A 949-es látogató aranyos copfos kislány volt. Ahogy azt egy parkvezető elvárhatja, első lépései a sült krumpli, a kóla, majd a lufiárushoz vezettek. Mivel az információs pavilon színes tábláján a The King menet szerepelt, lelkesen odacaplatott. Igaz, szerette a veszélyeket és az izgalmas dolgokat, ez a sebesség most így kaja után kissé megviselte. Enyhén zöld fejjel és elégedetlenkedve tántorgott ki a kijáraton, de nem adta fel. Gondolta, könnyít magán a mosdóban, ezért odasietett, ám a hosszú sor miatt csak még morcosabb lett, s ráadásul az illemhelyet takarítás miatt bezárták, mire sorra került volna. Elballagott hát Sinbad hajójához, és felült, hogy legalább történjen valami. Ugyan nem lett jobban, de ez tetszett neki, akárcsak a félelmetes Curse menet. Ez olyannyira, hogy kétszer is visszament, hiszen ha a gyomra úgyis kavarog, legalább érezze jól magát. Sajnos mire földet ért, már olyan rosszul volt, hogy végül távozott a parkból...

Talán egy profi parkigazgató észrevette volna őt, sőt, talán úgy tervezte volna meg e kicsiny birodalmat, hogy a jóllakott óvodás ne rögtön az egyik leggyorsabb menetre üljön fel, s gondoskodott volna a tiszta mosdóról, valamint arról, hogy ha már a kislány rosszul van, akkor egy jól képzett őr nyújtson neki elsősegélyt. De vajon tud-e mindenre gondolni, merthogy amikor a 949-es látogató éppen krumplit majszolt, a parkba rajta kívül még több száz vendég érkezett...

Igényes és szórakoztató játékot vihet haza az, aki megveszi a Bullfrog legújabb vidámpark-szimulátorát. A 3D grafikájú, csodaszép Theme Park Inc. az elmélyültebb szórakozást kedvelőknek készült, s a kihívás felvállalóira ezúttal jóval több vár, mint egy park megtervezése, berendezése, s népszerűvé tétele. Igaz, a látvány továbbra is hangsúlyos, ám a finom részletek is a játékosok kezébe kerültek, végre.



CÉLOK ÉS MEGVALÓSÍTÁSUK

Amint az a bevezető képsorokból kiderül, ez alkalommal nem kapjuk meg ajándékba az igazgatói posztot. A cég elnöke azért alkalmaz, egyelőre menedzserként bennünket, mert a többi igazgató mind kudarcot vallott, nem tudta megvalósítani az ő álmát, hogy létrehozza minden idők legcsodálatosabb parkját, melynek három különleges zónájában sosem látott látványosságok kápráztatják el a látogatókat. Ennek eléréséhez minden eszköz a kezünkben van, de az előrejutás lassú és nehéz. A kinevezések, illetve új zónák eléréséhez mindig valamilyen részfeladatot kell teljesítenünk, s ezek bizony mind nagyobb kihívást jelentenek. Viszonylag hamar azon vehetjük észre magunkat, hogy egy hatalmas park három zónájának sorsa van a kezünkben, s az, hogy ezek területe mekkorára terjeszkedik, s milyen mutatványokat kínál, csak rajtunk áll.

Tipp! Amikor úgy érzed, káosz uralkodik, s ezerfelé kellene szakadnod, csak egyet tégy; lassítsd le a játékmenetet, nézd meg, mi a konkrét cél, s mi megvalósításának a feltétele, majd vegyél nagy levegőt, s erre koncentrálva tedd, amit tenned kell.

Akik játszottak az elődökkel, azok valószínűleg hamar eligazodnak a TPI irányításával, de biztos vagyok benne, hogy számukra is akad majd meglepetés bőven. A képernyő nagy részét természetesen a játéktér foglalja el, s az irányításhoz szükséges ikonok a szélső sávokban húzódnak meg. Kicsit zavaró, hogy új ablak kiválasztásakor, ha az előzőt nem csuktuk be, semmilyen parancsot nem tudunk kiadni. Nagy könnyebbség lett volna az is, ha például fasor ültetésekor nem kell újra meg újra kinyitni az építkezések megfelelő ikonját. Igaz, könnyítést jelent, ha másik azonos tárgyra klikkelünk, és ott esetünkben az újabb fa építését választjuk, így aktiválva ugyanazt a parancsot, de talán jobb lett volna a kiválasztott elemet kurzorban hagyni, s ha már nincs rá szükségünk, eldobhattuk volna egyszerűen jobb klikkel.

Ettől az apró hibától eltekintve a játék kezelése végtelenül egyszerű, s amíg a tanácsadó aktív, folyamatosan elhalmoz bennünket ötleteivel és tanácsaival. Mivel szinte non-stop beszél, egy idő után kissé idegesítő, ettől függetlenül, ha valamelyik menün belül szeretnéd megismerni lehetőségeidet, érdemes rá odafigyelni. Leg-

alábbis eleinte, mert tapasztalt hiba, hogy az XXL-es parkok esetében már össze-vissza beszél. Szerencsére, ilyenkor már úgysem tud újat mondani. :)

VILÁGRÓL VILÁGRA

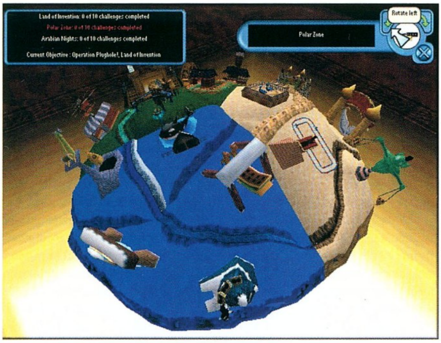
A Theme Park Inc. legnagyobb újítása, hogy sztoriba ágyazza az eseményeket, s bizony az elnök és az aligazgatók, valamint alkalmazottak és látogatók biztosítják a folyamatos szórakoztatásunkat, tehát senki ne álmodozzon arról, hogy unatkozni fog. Sőt, ha be akar bújni valakinek a bőrébe, hogy körülnézzen, feltétlenül lassítson a tempón, különben amíg álmodozik, a bajok feltorlódnak...

Az első park a Felfedezések Világa lesz, s amint sikerül kicsit terjeszkedni, majd felfedezni a szükséges képzettséget az alkalmazottaknak, no meg beszerezni néhány aranyjegyet, elérhetjük a

Jégsark, majd az Ezeregy éjszaka világát is. Ezek mindegyike több zónára van osztva, s a „hódításokhoz" egyre keményebb feltételeket kell teljesítenünk.

RÉSZLETEKRŐL NAGY VONALAKBAN

A kezdő vidámpark-építő minden bizonnyal azzal kezdi munkásságát, hogy meglévő tőkéjéből elkezdi építeni álmai birodalmát. Mivel a kezdetekben a kínálat nagyon szegényes, sokat nem tud rontani, ám amint megkezdi a kutatásokat és a terjeszkedést, komoly gondokba ütközhet. Érdemes pár órát játszani, majd a tapasztalatokon okulva az egészet újra kezdeni. Hamar felismerhető például, hogy helyet kell hagyni a bejáratnál az információs standnak és a lufiárusnak, ám kevésbé jó ötlet odatenni az ételt, italt kínáló pultokat, mert a telt hasú vendég szinte száz százalék, hogy rosszul lesz már az első gyorsabb menet után. Nem véletlenül vannak a valós vidámparkokban is külön étkezési zónák, melyek közelében inkább csak szerencsejáték van, vagy kisebb locspocs, de semmi hullámzás.



A felfedezések után lehet mindent építeni szép sorban, és lesz lehetőség számos menet továbbfejlesztésére is. A park akkor vonz sok látogatót, ha rendszeresen van újdonság. Ám mivel a bevétel is fontos, ügyelnünk kell az anyagiakra. Szerencsére nagyon jó kis táblázat segíti a munkánkat e téren. Rendszeresen nézzük meg a park felszereltségének részletezése menüben, mi veszteséges, és módosítsuk az árakat, vagy az izgalmi fokot, esetleg reklámozzuk az arra rászoruló helyet. Ha nem segít semmi, le kell bontani, nincs mese.

Személyzet nélkül természetesen egyetlen park sem működhet. Ráadásul most nem elég odafigyelni arra, hogy milyen tapasztalt munkaerőt foglalkoztatunk (a munkások majd nálunk is tapasztalati pontot gyűjtenek), hanem ügyelnünk kell az elégedettségi szintjükre is. Ezért pihenőhelyet kell létesíteni nekik, és külön szabályoznunk kell például a kutatók leterhelését. Amennyiben már felfedeztük a továbbjutáshoz szükséges képzettségeket, a megfelelő munkásokat át is képezhetjük. Így tudhat majd például az őr elsősegélyt nyújtani, a takarító tűzet oltani, a mérnök mocsarat csapolni és így tovább. Fontos, hogy elégedett munkásokkal dolgozzunk, mert ha túlterheljük őket, minimum béremelést követelnek, de lehet, hogy lázadoznak is majd.

Külön kell gondoskodni a kutatók folyamatos foglalkoztatásáról, de szerencsére, ha figyelmetlenségünk miatt csak malmoznak, levélben kapunk értesítést.

Ha a park már kész, és alkalmazottak is vannak bőven, jöhetnek a látogatók. Mivel a parkba érkezők igényei igen változatosak, lesz velük gond bőven. Legjobb lenne például a nagyikat kitiltani, mert tapasztalataim szerint nem bírják az izgalmakat, folyton éhesek, szomjasak és pisilniük kell, bár volt köztük néhány modernebb felfogású is, de nem jellemző. Egy biztos, az általuk használt szolgáltatásokat az elsősegély vezeti. A gyerekek viszont pezsegnek, rohannak egyik helyről a másikra, s könnyen felvidíthatók, tehát ideális vendégek.

A látogatókkal kapcsolatban szintén nagyszerű táblázatokat találunk a menüben, ezért figyelni kell a környékről érkező „emberanyag" összetételére és igényeire, s ennek megfelelően megválasztani, hogy milyen hullámvasutakat és egyéb szórakoztató egységeket építünk.

A játékban számomra a legnagyobb élményt a rengeteg kihívás jelentette. A postaládába időről időre érkező levelekben az aligazgatók és más vezetők a legkülönfélébb erőpróbák elé állítanak. Néhány példa: felhalmozódott virslikészlet értékesítése egy hónapon belül, látogatók elégedettségi szintjének bizonyos százalék föl emelése, és megtartása, x bevétel elérése adott idő alatt, lufieladási rekord felállítása, tisztasági fok szerinti megmérettetés, meghatározott látogatószám 30 napon belül stb.

A kihívások mindig zónafüggők, s teljesítésükért aranyjegy jár. Ha viszont túl sokszor vallunk kudarcot, bizony lapátra kerülhetünk.

MÁS BŐRÉBE BÚJVA

Mindenképpen említést érdemel, hogy akárcsak a Theme Park Worldben, most is bebújhatunk látogatóink, dolgozóink, sőt akár a biztonsági kameránk „bőrébe" is. Érdekes és látványos így megnézni a parkot, bár haszna nem sok van. Viszont szép képeslapot készíthetünk ennek köszönhetően, amelyet e-mailen elküldhetünk barátainknak. :)

COASTER DESIGN KIT

Kétségtelenül a Rollercoaster Tycoon sorozat az, amelyik a legnagyobb hangsúlyt fektette a hullámvasutak tervezésébe. Abban a programban a felfedezhető fejlesztések is sokszor ezzel kapcsolatosak. Jó ötlet volt a Bullfrogtól, hogy nagy gonddal elkészítette a Theme Park Inc. saját hullámvasút-tervező programját, melynek kezelése végtelenül egyszerű, s azok, akiknek ez külön örömet okoz, biztosan naphosszat ellesznek vele. A hullámok emelése, csökkentése roppant könnyű, és nagyszerű az is, hogy a már kész pályát is egyetlen mozdulattal módosíthatjuk akár alappontokat arébb csúsztatva. Az egyetlen hiányosság, hogy nincs biztonsági teszt. Igaz, ebben a játékban a látogatók nem repülnek ki az ülésekből akkor sem, ha gond van, viszont rettenetesen zölden és rosszkedvűen érkeznek a kijárathoz, amennyiben nem megfelelően terveztük meg a vasutak pályáját.

TIPPEK TRÜKKÖK

• Ha parkod már népszerű, s a látogatók nagy része elégedetten távozik, óvatosan elkezdheted emelni az árakat. A minőségért szívesen fizetnek majd többet.

• Ne zárd be a parkot. Katasztrófahelyzetben sem jó megoldás, hacsak nincs hatalmas tőkéd, mert a kitoloncolt elégedetlenkedők miatt a parkod népszerűsége zuhan, s a bevételeidet kemény küzdelem lesz újra feltornászni.

• Rendszeresen kísérd figyelemmel a bevételeket. Amelyik játék vagy bolt veszteséges, nézd meg az anyagiakat, illetve a minőséget. Ha látszólag nincs gond, akkor próbálkozz reklámmal.

• Túl sokan állnak sorba hot dogért? Emeld fel az árat! :) A készlet így is elfogy majd (ha a minőség megfelelő), a népek viszont elégedettek lesznek, mert a sor rövid.

• Csaknem minden tárgyon, emberen stb. elegendő egy jobb klikk, s máris rengeteg opciót kapunk. Így a leggyorsabb például a hervadó növényhez kertészt, vagy a dugig tömött kukához takarítót hívni.

• Figyelj oda, hogy az egyes világokban más az igény például az üdítőkben lévő jég, vagy a fagyiban lévő cukor mennyiségére. Minden élelmiszernek van olyan tulajdonsága, amelyet a helyi viszonyoknak megfelelően érdemes variálni, és fontos ügyelni a minőségre is.

• Használd ki a szórakoztató embereid képességeit. Tedd őket oda, ahol hosszabb sorok állnak, vagy például valamelyik menethez hosszú úton kell végigmenni, ami elég unalmas. Érdemes a lidércek menetek után is betenni egy-egy ilyen figurát, mert a riadt gyerekek hamar elfeledik bajukat, ha szájtátva elámulnak.

• Rendeld alá álmaidat a céloknak.

SUMMA SUMMARUM

Összegezve tapasztalataimat a Theme Park Inc., akárcsak elődjei, az 1995-ös „ősverzió" árnyékában lépdel (vagy az idő szépíti meg ennyire az emlékeket?). A menedzselés jó részét még mindig nem kaptuk vissza, pedig egyszer már megmutathattuk, képesek vagyunk rá. Kérem szépen, én még mindig vágyom rá, hogy magam rendeljem meg a virsli-, hamburger- és krumplikészletet, s ne mások hibája miatt kelljen nekem megoldani a felhalmozódott élelmiszerek, üdítők, sőt, akár léggömbök eladását, bármilyen szórakoztató is ez (és az érte kapott aranyjegy nem jött rosszul :)))). Mindezektől függetlenül az új játszó nemzedéknek igényeit ez a vidámpark-szimulátor jól kielégíti, s megfelelő kihívást jelent az elmének is. Remélem, a hivatalos honlapon rendszeresen számíthatunk majd érdekességekre és új kihívásokra, akkor a hosszú távú siker csaknem biztos. Van-e felemelőbb érzés, mint az általunk tervezett parkban kisgyerek bőrébe bújva ámulni a világ csodáin? :)

Lily

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ea.com

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

81

P233, 32MB RAM, 415MB HDD, D3D

DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY

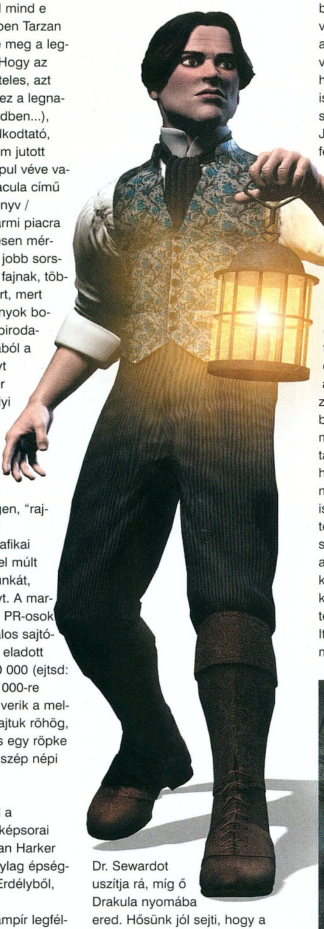
StartBox

Fejlesztő: Wanadoo Edition
Kiadó: Canal+ Multimedia
Web: www.draculagame.com

ADJ VÉRT! ÉLETET MENTESZ...

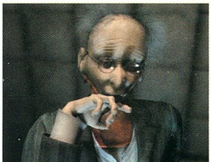
Unatkozó amerikai statisztikusok nemrég egy nagyszabású kutatás keretében kiderítették, hogy a világirodalom által produkált hősök és antihősök közül mind e mai napig holtversenyben Tarzan és Drakula sztorija érte meg a legtöbb újrafeldolgozást. Hogy az eredmény mennyire hiteles, azt nem tudom (legyen is ez a legnagyobb bajom az évtizedben...), mindenesetre elgondolkodtató, hogy még senkinek sem jutott eszébe a felmérést alapul véve valamilyen Tarzan vs. Dracula című monumentális film / könyv / képregény / játék / akármi piacra dobása. Ez természetesen mérhetetlen szerencséje a jobb sorsra érdemes (?) humán fajnak, többek között például azért, mert időközben az erőviszonyok borultak: a francia médiabirodalom, Canal Plus jóvoltából a vén vérszopó úja előnyt szerzett a majomember előtt. Úgy tűnik, a tavalyi Dracula Resurrection fogadtatása eléggé kellemes volt ahhoz, hogy pontosan egy év leforgása alatt rajzoljanak hozzá folytatást. Igen, "rajzoljanak", lévén a Last Sanctuaryben fekvő grafikai meló nagyságrendekkel múlt felül minden egyéb munkát, amely a játék körül folyt. A marketinget főleg: az okos PR-osok ugyanis elírták a hivatalos sajtóanyagban az első rész eladott példányszámát, és 200 000 (ejtsd: szolid siker) helyett 20 000-re (ejtsd: orbitális bukás) verik a mellüket. A fél világ meg rajtuk röhög, csatlakozzunk hát mi is egy röpke vigyor erejéig ehhez a szép népi hagyományhoz.

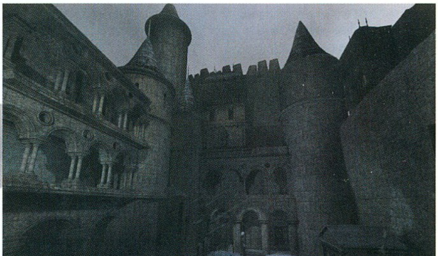
A játék közvetlenül a Resurrection befejező képsorai után kezdődik: Jonathan Harker és felesége, Mina aránylag épségben megmenekülnek Erdélyből, Drakula birodalmából. Jonathannek még a vámpír legféltettebb kincsét, a Sárkánygyűrűt is sikerül magával vinnie Londonba. Emberünk nem nagyon ér rá a sarki orgazdánál elpasszolni az ékszert, mivel az asszony még mindig kómában van, és inkább vele foglalkozik. A gyűrű problémájára inkább jó barátját,

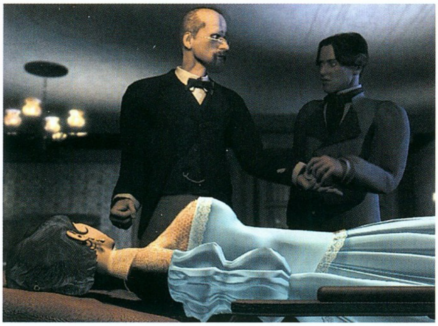


Dr. Sewardot uszítja rá, míg ő Drakula nyomába ered. Hősünk jól sejti, hogy a vámpír utánuk jött Albionba, de ha azt hiszi, hogy itt végre ő lehet hazai pályán, hát téved. Vérszopó barátunk ugyanis kulturált kis élőhalott-hálózatot tart fenn Londonban, valójában a fél várost az ellenőrzése alatt tartja. Hm, abból kiindulva, hogy az angolokat mindenki hidegvérűnek tartja, a vámpíroknál is igaz lehet a Coca-Cola régi szlogenje: jéghidegen az igazi! Jonathan minderről mit sem tudva felkutatja Drakula londoni rezidenciáját, és belevág a két CD-re (vagy opcionálisan egy DVD-re) hízott kalandba. Londonban a játék horrorműfajához méltó hangulatos helyeket kell bejárnunk: utunk egy temetőbe, egy elmegyógyintézetbe, a London alatt húzódó csatornarendszer járataiba, illetve a bizalomgerjesztő Styx nevű, bizarr filmszínházba vezet (1904-ben járunk, amikor a mozgófilmet még sokan az ördög művének tartják... És erre anélkül jöttek rá, hogy akár egyetlen venezuelai romantikus szappanopera-epizódot is láttak volna!). Persze nem lenne teljes semmilyen Drakula-játék sem erdélyi kirándulás nélkül, így a zordon Kárpátoknak fenyvesekkel vadregényes tája sem marad ki az úti céljaink közül (mi több, a teljes második CD ott játszódik). Itt kerül majd sor a végső leszámolásra is, ahol színre lép Drakula féltestvére, Radu herceg, és személyesen Sárkányölő Szent György is, de mindhiába: happy endben ne reménykedjünk, sőt, a derék franciák már most nyakig benne vannak a harmadik rész előkészületeiben...

A játék kivitelezése kísértetiesen hasonlít az első részére, mondhatni a fő engine-en valószínűleg egy árva bitet sem változtattak. Adott a 3D-ben felépített számos helyszín, és a viszonylagos mozgásszabadsággal felvértezett játékos: csak forgatni tudjuk a kamerát, zoomolni, vagy megmozdítani nem. Ez a megoldás ideális a grafika optimalizálására, mivel a színhelyek statikusak, nem kell LOD-ozni, szépen ki lehet számolni, hogy mennyi poligon kerülhet egyszerre a képernyőre, és ezt a keretet teljesen kitölteni. A grafikusok éltek is a lehetőséggel, és nagyon szép, részletgazdag, hangulatos helyszíneket teremtettek.







Cserébe a mozgás hiányát, a “röghöz kötöttség” érzését kapjuk állandó kényelmetlenségnek - mindenki döntse el magának, hogy ez mennyire volt jó üzlet. A mozi-részek tartják a Resurrectionben hozott fantasztikus színvonalat, lehet a szemeket gúvasztani. Az irányítás is maradt a régi, pofonegyszerű, egy pici változtatás van csak az inventoryban (már azon kívül, hogy a hátizsákunk “zsebeinek” a száma nem egyenlő a játék folyamán összesen felvehető tárgyakéval): bejöttek az önmagukban nem használható, kiegészítő tárgyak, mint például töltények a fegyverekhez. Ezeket csak más tárgyakkal kombinálva tudjuk használni, marhára nem nagy újítás, de a fejlesztők előttem ismeretlen okoknál fogva nagyon büszkék rá.

A grafikával és irányítással szemben a játékmenet már tartogat gyökeres változtatást az első részhez képest. A fejlesztő jóemberek ugyanis nagyon eredeti módon hozták be a sokak által hiányolt (???) akció-elemeket a játékba. A történet egyes pontjain ugyanis vámpírok és egyéb rusnyaságok törnek ránk, ilyenkor a szűkre szabott időlimit alatt kell elmenekülnünk, vagy kinyírnunk valahogy a dögöt, különben rövid úton megcsodálhatjuk a kalandjátékokban ritka vendég “game over” feliratot. A pofonegyszerű elvet kissé felemás módon sikerült a gyakorlatba átültetni, az akciórészek néha nagyon hangulatosak, de többségükben idegesítő állás-visszatöltési rituálékba torkollanak. Ha már fegyvert adtak a kezünkbe, jut hozzá több lövöldözős rész is, ráadásul a pisztoly és a számszeríj mellé extra kütyüket is összeszedhetünk. Ilyen például a vámpír-lokalizáló célszerszám, vagy az a kézi készülék, amellyel vámpír-látásra tehetünk szert. Ezek szerencsére inkább a kalandelemek puzzle-jeiben játszanak visszatérő kulcsszerepet, és az akciórészek mennyisége is elsikkad a logikai feladványok, beszélgetések és egyéb “ódivatú” kalandjáték-alkatrészek mellett. Az első részt sokat bírálták rövidsége és könnyűsége miatt, hát a folytatásban ezekre nem lesz panasz. Igaz, a néha hajmeresztő, de logikus feladványok mellett esetenként akkora ostobaságok tűnnek fel, hogy az ember csak a fejét fogja. Adott egy sötét szoba. Meggyújtok egy gyufát, semmi. Egy gyertyát is, semmi. Leteszem a gyertyát az asztalra, semmi. De ha a szomszéd szobából áthozom a kandelábert, és abba teszem az égő gyertyát - lőn világosság! Ez ezért nem kellene... Az időlimites feladatok, logikai fejtörők és a hagyományos tárgymanipuláció kellemes, változatos elegyet alkot, ráadásul a hangulat is a helyén van, és a sztori is jó, a játékmenet magával ragadó és izgalmas, nem könnyű abbahagyni. Ha nem lenne ott a teljes megoldás a hivatalos site-on, még a végigjátszást is bevállalnám néhány tucat oldalon, de így semmi szükség rá, elakadtak és gyengébb jelleműek véssék is fel hamar a bookmarkjaik közé a www.draculagame.com címet.

A mai kalandjáték-szegény időkben a Dracula 2 igen dicséretes próbálkozás, a grafikai kivitelezés minden elismerést megérdemel, és az első résszel ellentétben most már a játék tartalma is méltó ehhez. A kalandvonalat kiegészítő logikai fejtörők jól sikerültek, és bár szerintem a lövöldözést meg az akció-részeket nem kellett volna erőltetni, még azok sem annyira gázosak. A Last Sanctuary, ha nem is egyértelműen jobb, de jóval hosszabb és nehezebb, mint az elyőd volt, ezúttal a 25 óra játékidőt ígérő reklám már nem túloz annyira, mint a Resurrection esetében tette. Ha másért nem, hát a mozi-részekért (a játék kereken száz darab hosszabb-rövidebb animot tartalmaz) érdemes belevágni. Vlad Tepes meg hadd forogjon tovább a sírjában...

Hancu

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P200, 32MB RAM, 100 MB HDD,

85

CARNIVORES: ICE AGE

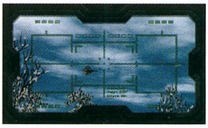
StartBox

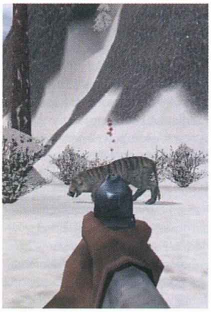
Fejlesztő: Action Forms
Kiadó: Wizard Works / Infogrames
Web: www.actionforms.com/games/iceage

Jó pár év távlatából visszanézve azt hiszem, nyugodtan ki lehet jelenteni: '96-'97 környékén a teljes játékpiac totálisan meg volt hülyülve. Nem meglepő: éppen hogy csak megjelentek olyan stílusteremtő klasszikusok, mint a Tomb Raider, a Quake vagy a Diablo, frissiben vált szabvánnyá a Win95 és a DirectX alá programozás, bejöttek az első generációs 3D gyorsítókártyák és az első online játékok... Hát csoda, hogy mindenki alaposan meg volt zavarodva? Hát csoda, hogy a népeknek olyan játék kellett, amelyik egyszerű, mint a facsipesz, nem kell hozzá forradalmian új játékműfajokba beletanulni, és nem igényel se Windowst, se 3D kártyát? Hát csoda, hogy az ezeknek kívánalmaknak messzemenően megfelelő Deer Hunter lekaszálta a piacot? Hát... a "csoda" kifejezés igen gyenge próbálkozás az eset valószínűtlenségének visszaadására, de nem jut eszembe jobb... A halász-vadász-erdőkerülő szimulátorok diadalútja azóta is tart, és mára eljutottunk addig, hogy a monitor előtt üldögélő kocavadászok már több rendben szitává lőttek minden épkézláb trófeával rendelkező vadat. Szerencsére (vagy sajnos?) a fejlesztőknek egyre több fantáziát kell bevetniük egy némi eredetiséget felmutató klón (hah, minő paradoxon!) elkészítése érdekében... Az ukrán illetőségű Action Forms most például hirtelen felindulásból úgy gondolta, hogy a stílus a jég hátán is megél, ezért zord jégkorszaki körülmények közé dobja a szerencsés (?) játékost, hadd vadásszon mínusz hetven fokban számszeríjjal és shotgunnal mammutra és kardfogú tigrisre...

Kerettörténettel a készítők nem különösebben fárasztanak (bár a kézikönyv említ valami olyasmit, hogy a jövőben felfedeznek egy bolygót, ahol éppen jégkorszak van, és a sznob népség oda mehet vadászni – mindenesetre ezt én heveny nyomdahibaként értékeltem), ahogyan intróval sem, csak úgy in medias res beleugrunk a dolog sűrűjébe. Azazhogy mégsem, a vadászat előtt komoly felkészülés vár ránk. A rendelkezésünkre álló szűkös pénzmagból kell fegyvereket és felszereléseket vásárolnunk, és kitalálnunk, hogy a felajánlott öt helyszín és tíz prehisztorikus préda közül melyiket preferáljuk. Ha olyan állatot lövünk ki, amelyiket itt nem jelöltünk be, csak fele pénzt kapunk érte. Ahogy egyre inkább beindul a vadászkarrierünk, jutunk majd el egyre táposabb vadászmezőkre, és mehetünk egyre veszélyesebb állatkákra. Ez megvolt, nyomás ki a terepre!

Megmondom őszintén, ezen a ponton kellemesen csalódtam. A játék ugyanis messze nem olyan ronda, ahogy azt az ember a budget kategóriás vadász-játékoktól elvárná. Hajlandó futni szép nagy felbontásokban is, és néha – például hajnali pályákon - egész kellemes effektekkel dobálózik. Oké, a pixelfák és -bokrok családjába tartozó növényzet közelről meglehetősen idegborzoló, de ne kukacoskodjunk. A hangok kifejezetten jók, bár töredelmesen bevallom, még sosem hallottam a párját kereső gyapjas rinocérosz (Coelodonta Antiquitatis, mint az köztudott) izgatott rikoltásait, de pont ilyennek képzelem. Szóval alapvetően a tálalással nincs semmi különösebb gond, és még a hangulat is egész jó lenne, ha történne valami a fene nagy zimankóban... de nem nagyon történik. Beüzemeljük az összes extra cucсosunkat, radart, szag-leplező kézikészüléket, ősállat-hívó sípot, csőre töltjük a teljes fegyverarzenált, és semmi. Körbebóklászunk a terepen, és semmi. Mászkálunk fél órát, és hopp... de nem, ez csak egy ártalmatlan (?) varacskos disznó-szerű lény, nem kell lelőni, nem kapunk érte pontot. Időtlen időkig kolbászolhatunk fel





s alá a vidéken, mire az áhított vad felbukkan – ami mondjuk életszerű, meg minden, de a játékmenet szempontjából nem biztos, hogy szerencsés. Azt is megtehetjük, hogy megállunk egy helyben, és megvárjuk, hogy az orrunk elé kerül valami likvidálható létforma, legfeljebb addigra hosszú szakállunk nő, belep a dér, és kinevezhetjük magunkat Dér Hunternek. Egy szó, mint száz: a játékmenet lehangoló és unalmas, mint egy tál borsófőzelék (fasírt nélkül). Némileg segíti a dolgunkat az állatok hangját utánzó síp, amelyet ha megfújunk, az adott faj képviselői vidáman válaszolgatnak rá (nem, nem jönnek házhoz, még mit nem, találjuk meg mi őket hang után!), viszont ezzel a környék ragadozóinak is felhívjuk a figyelmét. Az meg nem túl jó előjel a karrierünkre nézve, ha valamelyik éhes kardfogú tigris hang alapján vacsorának néz... A zord jégkorszakban mindenki ehető, beleértve minket is, így a játékban a vadász mellett a préda szerepét is kénytelenek vagyunk magunkra ölteni. Ehhez mérten válogassuk meg a fegyvereinket is: a számszeríj például nem túl erős, de hangtalan (nem riasztja el a környékről az állatokat), míg a shotgun szinte kizárólag közvetlen közelről alkalmazható hatásosan a ránk rontó vacsoravendégek ellen. Ráadásul némi hendikeppel is indulunk a partin, ugyanis mi csak a szemünkre és a fülünkre hagyatkozhatunk a tájékozódásban, míg a dögök kifinomult szaglással is rendelkeznek, nem árt tehát fél szemünket mindig a szélirány-jelzőnkön tartani. Még hogy a vadászat nem igazi, férfias sport...

A játékmenet ennél többet nem is igazán tartogat, nincsenek meghatározott küldetések, netán kampány – csak vadászgatunk, a trófeákért pénzt kapunk, a pénzen jobb felszerelést veszünk, a jobb felszereléssel nagyobb vadra megyünk, és ez így megy folyton folyvást a világ, a türelmünk illetve a tápfeszültség végéig. Az egyhangúságot apró ötletek garmadája próbálja megtörni több-kevesebb sikerrel. Például dicséretes, népnevelő célzatú megoldás, hogy éles lőszer helyett kábító lövedékekkel is vadászhatunk, ilyenkor 25%-kal több pontot kapunk mindenért, cserébe le kell mondanunk a kitömött áldozataink nézegetése által nyújtott élvezetről. A különböző vadászterepek is jópofák, kellemesen változatosak, nagyok és jól felépítettek. Külön móka, hogy nappal, éjszaka és hajnalban is mehetünk vadászni, és ez nemcsak a látási viszonyok, hanem az élővilág sűrűségének és aktivitásának változásával is jár.

Persze akad azért néhány hajszál is a levesben... Itt van például a nyomok és nyomolvasás kérdése, ami elvileg a vadászat során igencsak fontos szerepet kellene, hogy játsszon. Esetünkben viszont az égvilágon semmilyent – a tíztonnás mammut szalad a térdig érő hóban, és nem hagy maga után nyomot! Ha a vérnyomokat az engine tudja kezelni, ezt vajh' miért nem...? A másik idegesítő tényező a korlátozott lőszerkészlet: ne tessék már azzal etetni a népet, hogy hatféle fegyvert magunkkal lehet vinni a vadonba, de egynél több tartalék tárat nem...! És még multiplayer sincs... és az ősállatok szerepében sem lehet játszani...

Jó kérdés, hogy végül is kinek lehetne ajánlani a Carnivores 3-at. Az elvakult hardcore játékosoknak és a kizárólag technikai innovációkkal felcsigázható techno-sznoboknak semmiképpen sem. Annak viszont igen, aki szép, lassú, nyugis játékra vágyik, netán már volt szerencséje valamelyik Deer Hunter-variációhoz, és ne adj' isten, még tetszett is neki (ez esetben megérdemli ezt is halmazati büntetésnek). A vadász-játékok tengeréből (jó, legyen inkább "pocsolya", hogy a stílus "mélységére" is utaljon) mindenesetre a játék már kiemelkedik viszonylagosan szép kivitelezésével, és eredeti ötleteivel túl is lép a "mirelit Deer Hunter" címkén. Csak ne aludna el rajta az ember öt perc után...

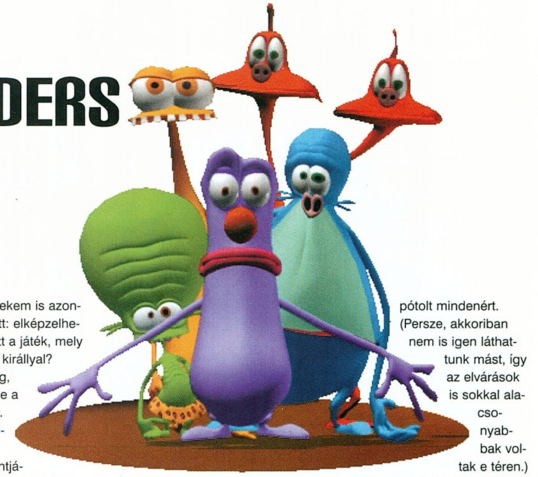
Hancu

GRAFIKA	12/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	15/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	3/5

52

P233, 64MB RAM, 100 MB HDD, D3D

STUPID INVADERS



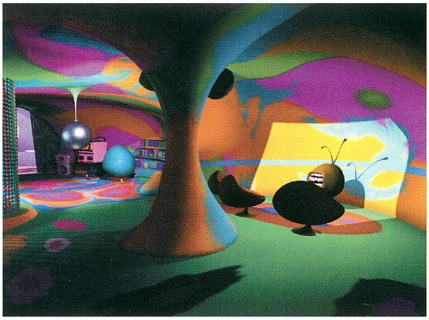
StartBox

Fejlesztő: Gaumont Multimedia
Kiadó: Ubi soft
Web: www.ubisoft.com

Milyen régóta várok már olyan játékra, mely felveheti a versenyt a Day of the Tentacle-lel! A LucasArts remeke a maga idejében (nem épp manapság, talán már van annak tíz éve is) hatalmas sikereket ért el. Nem csoda, hisz a grafika nagyszerű volt, a történet dugig volt tömve poénokkal, és – nem utolsó sorban – a feladatok igazán gondolkodtatóra, ugyanakkor rendkívül logikusra sikeredtek. Egyszóval a program maga volt a tökély.

Vessetek egy pillantást a Stupid Invaders képeire, és tegyétek fel a kérdést, mely nekem is azonnal az eszembe ötlött: elképzelhető, hogy megérkezett a játék, mely felveszi a versenyt a királlyal? Nos, engedjétek meg, hogy én jelentsem be a választ: nem, sajnos. Máris elmondom, miért.

Kinézet szempontjából a játék nem hagy maga után kivetnivalót, a készítők láthatóan nagyon odafigyeltek rá, hogy minél látványosabb grafikával kápráztassák el a közönséget – és ez a legtöbb esetben sikerült is nekik. A karakterek igazán mókásak; kedvenceim a kigúvadó szemű robbanócsirkék voltak, de a rózsaszín házőrző is mosolyt csalt arcomra. Ám a bejárható területek kidolgozottsága még ezeken is túltesz: minden terem, mindegyik folyosó valami egyedi vonást hordoz magában, néha már-már az az érzésem támadt, a program inkább működik galériaként, mint kalandjátékként.

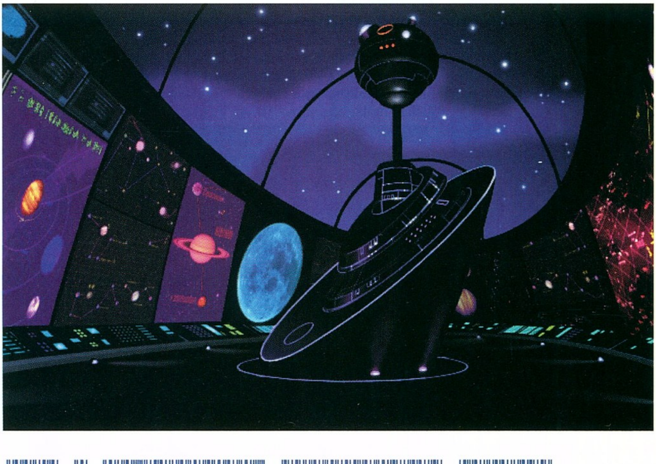


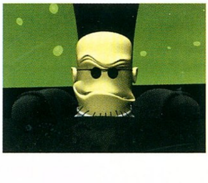
Ha már a galériahatás szóba került, megpróbálom kifejteni, mit értek ez alatt. Eddigi tapasztaltaim alapján azt mondhatom, a kinézet egyre nagyobb szerepet kap a kalandjátékokban. Emlékszem még, milyen érzés volt a Space Quest sorozat négy színnel megfestett, jókora pixelekből álló világában játszani: szépnek jóindulattal sem nevezhetném a grafikát, mégis, ez senkit sem zavart, a történet kárpótolt mindenért. (Persze, akkoriban nem is igen láthattunk mást, így az elvárások is sokkal alacsonyabbak voltak e téren.)

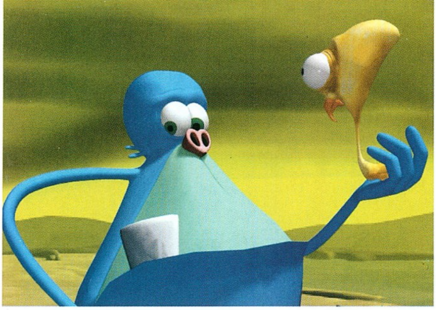
Azóta sok minden megváltozott, a mai grafikus kártyákkal szinte korlátok nélkül dolgozhat az ember; amit megálmodik, megjelenítheti a képernyőn.

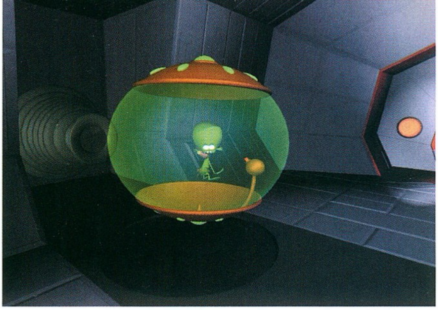
A Stupid Invaders kinézetéért felelős álmodók nagy fantáziáról tettek tanúbizonyságot: képesek voltak ötvözni a Day of the Tentacle elgörbült dimenziókkal dolgozó világát a Sci-Fi filmek paródiájának beillő techno környezettel. A gond nem is velük van, hanem a történet megalkotóival, akik megfeledkeztek róla, hogy nem elég a száz képernyőnyi bejárható terület, azt illik tartalommal is megtölteni.

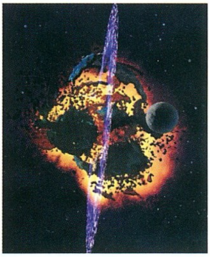
Elismerem, komoly feladat a játékok történetének kitalálása, legalább olyan nehéz, ha nem még nehezebb, mint könyvet írni, hisz nem elég elmondani, mi történik, magát a játékost kell bevonni a kalandba, feladatokat kell kitűzni elé, s őt, magát kell rávezetni megoldásra lehetőleg a logikus gondolkodásmód segítségével. Ráadásul mindezt úgy kell megtenni, hogy a sztori egységessége megmaradjon. Jelen program esetében ez utóbbi az egyik hiányzó követelmény. Az első fél óra során számos meglepő és mulatságos helyzetbe csöppentem, és kíváncsian vártam, mi lesz a következő őrültség, melyet hőseink elkövetnek. Aztán egy idő után úgy éreztem, a készítők kifogytak az ötletekből, és körbejárták ismerőseiket, hátha valaki tud egy vic-











cet, és mikor végre ráakadtak egyre, azt úgy, ahogy volt, be is építették a cselekménybe. Ettől az egész összefércelt „izének” tűnik, melyen nagyon nehéz kiigazodni.

A másik fő gondom az, hogy a számos töltelékötlet dacára még mindig nem sikerült megfelelően hosszú történetet alkotni. Az agytrösztök valószínűleg ekkor találták ki, hogy rakjanak be még több, szándékosan lassan és nehezen bejárhatóra tervezett képernyőt, hadd teljen azzal is az idő. Volt úgy, hogy körülbelül húsz pályából álló „labirintusból” kellett kijutnom, ahol a következő képernyőt jelző szövegre kattintás jelentette az egyedüli nehézséget, lévén, minden esetben egyetlen út vezetett tovább. Mikor végre elértem a kijáratot, sóhajtva dőltem hátra, hogy a kezdődő mozijelenetet figyeljem, aztán kiguvadt szemekkel, paprikapiros arccal bámultam, mikor a főszereplő csigahátra ülve, magát alig vonszolva visszatért az útvesztőbe, és ismét végigcsigagolt az egész területen. Fiatal ember vagyok, de azért akkor sem vesztegetek szívesen fél órát ilyenekre az életemből – mert legalább annyi időbe telt, az biztos.

Ezután még két-három hasonló unalombombát kellett végigszenvednem, melyek megtették a hatásukat: úgy lelassultam tőlük, hogy napokba tellett, míg megpillanthattam a vége feliratot – holott a tiszta játékidő nem lehet több tíz-tizenkét óránál.

Mindezek ellenére nem mondanám, hogy a Stupid Invaders rossz játék, igaz, látszik rajta, mikor volt a készítőinek rossz napja (vagyis inkább hónapja). Ám óva intek minden gyakorlott kalandozót, nehogy leírás nélkül fogjon hozzá a kipróbálásához, mert ha így tesz, annak csak idegeskedés lesz a vége. Ők elégedjenek meg azzal, hogy a leírt lépéseket követve megcsodálják az animációkat, aztán valami igazi kihívás után néznek, amit például a The Longest Journey nyújtott.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.gaumont.fr

Ám azok, akik kevésbé gyakorlottak e műfajban, sok sikerélménnyel gazdagodhatnak. A kezelői felület viszonylag könnyen felismerhetővé teszi a használható tárgyakat, és mivel a teljes játék folyamán alig kéttucatnyi felvehető eszköz áll rendelkezésükre, próbálkozással is rá lehet jönni a feladatok megoldására.

Az angolul kevéssé beszélők sem lesznek nagy hátrányban, hisz viszonylag kevés párbeszédet kell lefolytatni, és egyetlen alkalomtól eltekintve gyakorlatilag mindegy, mit mondanak, előbb-utóbb mindenképp ráhibáznak a megfelelő lehetőségre. Ami pedig az átvezető animációkat illeti, azok viszonylag könnyen érthetők, legtöbbször a képekből is könnyen ki lehet találni, mi történik.

Szóval, nehéz helyzetben vagyok, nem tudom eldönteni, ajánljam-e a programot, vagy lehúzzam az értékelésben. Profi játékosi önérzetem azt mondatja velem, „menekülj, ember!”, ugyanakkor azzal is tisztában vagyok, hogy nem mindenki szeret órákon át gondolkodni egy-egy feladvány megoldásán, számukra a gördülékeny játékmenet könnyed kikapcsolódás lehet. Próbáljátok ki, majd meglátjátok, bejön-e nektek.

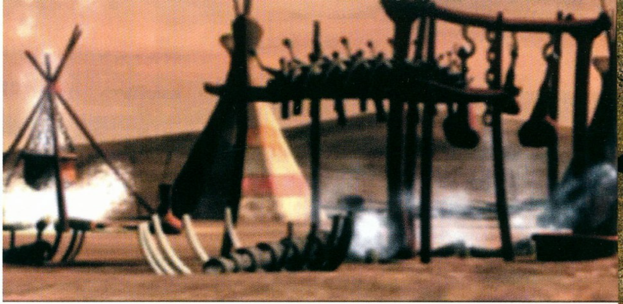
Bird
bird@vogel.hu

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	25/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P233, 64MB RAM, 300 MB HDD,

74

AMERICA



StartBox

Fejlesztő: Data Becker
Kiadó: Data Becker
Web: www.databecker.com

Reggeli kávémat kortyolgatva olvasom az újságot, közben hallgatom a rádiót. - Ismét kiraboltak egy pénzszállító autót Budapesten! - Két álarcos fegyveres a pénz átadására kényszerítette az egyik bank alkalmazottait. - Megtámadták a díjbeszedőt! Mi van itt? Tiszta Amerika! Igen, hasonló a helyzet, mint egykor a vadnyugaton.

Az eredeti tőkefelhalmozás időszaka nem éppen a törvények tiszteletével írta be magát a történelembe. A DATA BECKER valós idejű stratégiája az 1800-as évek Amerikájába repíti vissza a háborús játékok szerelmeseit. Ifjúkorunk olvasmányai elevenednek meg a képernyőn, vad indián hordák rohanják meg a békés telepeseket, spotok vágtató lovakon terelgetik a marhákat, fegyelmezett egyenruhás hadoszlopok vonulnak az utakon, banditák fosztogatják a postakocsikat a hegyek között. Mexikói csapatok harcolnak szabadságukért vagy az aranyért; bennszülöttek védik földjeiket és kincseiket a betolakodóktól vagy egymástól.

Az európai munkanélküliség elől a jobb élet reményében kivándorlók ezrei érkeztek az Újvilágba. Az eredeti 13 állam területéről is telepesek indultak ekhós szekerek karavánjaival Nyugat felé kiszorítva földjeikről az ősi indián törzseket. Ismeretlen tájakon kellett átvágniuk gyakran életüket kockáztatva. Az új farmokon szinte az élet minimális feltételei sem voltak meg, mindent saját erővel, kemény munkával kellett előteremteni. Az új telepesek nemegyszer szinte az utolsó emberig kiirtották egy-egy vidék indiánjait, vagy ideiglenes békét kötöttek velük, hogy megszilárdítsák a fehérek uralmát; másokat megvásároltak és szolgálatukra kényszerítettek. Az 1840-es évek végén Kaliforniában és Nevadában aranyra és ezüstre bukkantak, sokan remélték, hogy hirtelen mesés gazdagságra tehetnek szert. Az aranyláz még hatalmasabbra duzzasztotta a nyugatra irányuló áradatot. A gyors meggazdagodás reménye egyeseket arra indított, hogy a törvény megkerülésével, lopással és rablással helyettesítsék a kemény munkát. A törvényen kívüliek gyakran nagy létszámú bandákba verődve, szervezetten fosztogatták a településeket. A terjeszkedés déli irányban is folytatódott. Mexikónak hiába volt fejlett hadserege, az állandó belső hatalmi harcok miatt nem tudta védeni határait, hatalmas területeket veszített.

A történelmi háttér után a játékról néhány adat:

A képernyő felbontása 800x600 – 1600x1200 között hat fokozatban állítható, nekem a 960x720 jött be a legjobban. A négy sebességi lehetőségből nagy pálya és szétszórt egységek esetén érdemes a slow-t választani, hogy legyen időnk reagálni a meglepetésekre.

Az alapok elsajátításához 4 tutorial fejezet nyújt segítséget, nem érdemes kihagyni, mert számos újdonságot találunk az AOE2-höz képest. Tapasztaltabb RTS játékosok kezdhetik a harmadikkal is.

Az egyéni játékosokra négy küldetéssorozatban 30 pálya vár. Négy nehézségi fokozat állítható be, a legkeményebb a mazochistáknak és a szuperhumánoknak ajánlva! A mesterséges intelligencia az előzetes információk szerint igen kifinomult; nos, ez általam még tesztelés alatt van.

Hálózaton húsz küldetésben bizonyíthatjuk rátermettségünket 2-8 résztvevővel. Háromféle játékmenetet választhatunk: mindenki egyénileg tör a győzelemre, vagy a vezér megölése, ill. a főépület lerombolása a cél. A multiplayer pályák egyénileg is játszhatók, ha ellenfélnek a computert választjuk.

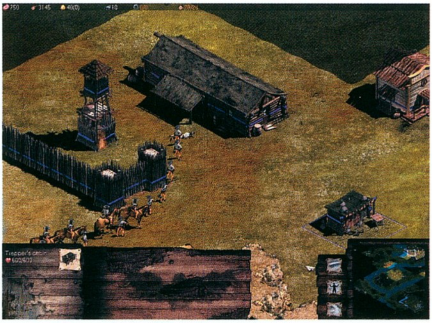
Ha a játék nem indul el, vagy túl nehéz a sok gépirányította játékos miatt, néhányat tegyünk zárt (closed) módba. Véleményem szerint a véletlengenerálású pályákon a computer elleni skirmish-mód belefért volna a programba.

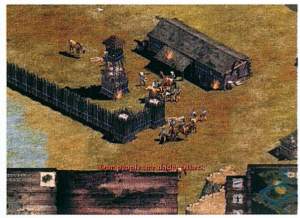
A játékban négy, egymástól nagyon különböző társaságot irányíthatunk: a katonás és fegyelmezett amerikaiakat, a természet segítette rézbőrűeket, a latin vérmérsékletű, harcos mexikóiakat és az akasztófavirág, részeges banditákat.

AMERIKAIAK

A nők dolgoznak a farmokon és a fakitermelésben, a férfiak építenek és bányásznak. A cowboyok feladata az állatok befogása, és ők hajtják el az ellenség szekerét. A trapper vadászik a bölényekre, éles szemével kiszúrja az óválkodó, álcázott ellenséget.

Modern lőfegyverekkel rendelkeznek, jól védhető erődítéseket létesítenek. Legfeljebb 5 bank építésével lehetőségük van némi többletbevételre. Az őrök és a seriffek igen távolra ellátnak, ami fontos a meglepetésszerű támadások ellen, és jól jön a felderítés során is. Reguláris csapataik formációban nagyobb erővel rohamoznak, és jobban védekeznek.





Sajnos, a fegyvergyárak igen pénzigényesek, a súlyos ágyúk mozgatása nehéz a változó terepen. Templom építése után önkéntes nővérek gyógyítják a sebesült katonákat.

INDIÁNOK

E nép esetében a nők építenek és a földet művelik, a harcosok szállnak le a bányába és vágják a fát, majd némi továbbképzés után rabolnak is.

A természettel való szoros barátságuk eredménye, hogy át tudnak hatolni az erdőkön, képesek átúszni a folyókon (tanulás után!). Az álcázó képességük nagyon jó (ha mászkáló bokrokat látunk, kezdhetünk gyanakodni). Sátraikat bármikor felszedhetik, bárhol másutt felverhetik, tetszésük szerint. A rézbőrűek univerzális embere az íjász. Éles látása leleplezi a besurranókat, vadászik, elhajtja a zsákmányolt állatokat és kocsikat. Törzsi varázslójuk jóban van az istenekkel, tánca termékenyítő, langyos esővel öntözi saját földjeiket, és jégesővel pusztítja az ellenségét. Egy megidézett sas szemével kifürkészheti a másik oldal titkait, villámokkal gyengítheti az ellenfél rémült csapatait, és védőmágiával óvhatja saját társait. Az indiánok puskákat csak vehetnek, vagy elvehetnek, de képesek a használatára. Erődök híján csak fürgeségükben és az erdő védelmében bízhatnak.

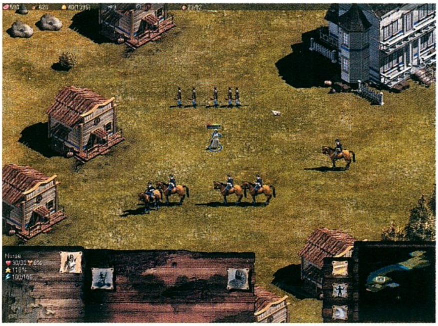
MEXIKÓIAK

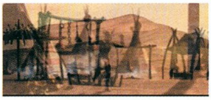
Az asszonyok csak a mezőgazdaságban dolgoznak, fát is vágnak, a többi munkát a férfiak végzik. A gauchók foglalkoznak az állatokkal és szerzik meg más szekerét. A vadászok és felderítők feladatát a milicisták látják el.

Szinte bevehetetlen várakkal, jó ágyúkkal, erős tornyokkal rendelkeznek. Hitbuzgó padrék segítségével képesek megnyerni néhány ellenfelet ügyüknek, áttérítení azokat saját oldalukra. A kibányászott arany közvetlenül a megfelelő épületekbe kerül, nem kell szállítani. Missziók építésével (legfeljebb 5) több aranyra tehetnek szert a hívek adományaiból. A sérült harcosok itt sem maradnak segítség nélkül, félelmet nem ismerő apácák ápolják őket. A mexikóiak nem túlzottan képzett harcosok, lovasaik nemegyszer gyalogosan harcolnának szívesebben. Az erődök nagyobb támadás esetén csapdává is válhatnak számukra, ilyenkor nem marad más hátra, mint a Zrínyi mintájú kirohanás.

DESPERADÓK

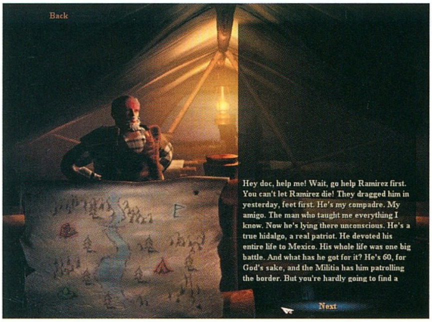
Kifejezetten gyilkolásra, rablásra, fosztogatásra szakosodott társulat. Nők nincsenek köztük, a férfiak viszont a földtúrást felettébb alantasnak és munkásnak tartják, ezért inkább szeszfőzéssel és ivással foglalkoznak. Az aranyért ők is képesek a föld alá bújni, és a fát a lepárláshoz aránylag nagy buzgalommal vágják, de igaz, hogy aki már erre sem képes, az száradjon ki! A zsiványok építenek és javítanak is, valamint helyből rendelkeznek a lopás és rablás képességével, amit más népeknél azért tanulni kell. Náluk a Barber hivatott a szekereket elkobozni, és az állatokat összeszedni. A vadász deríti fel a bujká-





	AGE OF EMPIRES II	AMERICA
tutorial	van	van
küldetéssorozat	4	4
multiplayer	van	van
random map skirmish mód	van	Multiból alakítható
felölelt időszak	kb. 900 év	kb. 70 év
korszak	4	1
játékstílus*	3	3
népek	13	4
épületek**	27	16-18
egységek***	48+26 egyedi	14-16 népenként
találmányok	59 féle	16-23 népenként
diplomácia	van	van
kereskedelem	van	van
viselkedésmód	van	van
formáció	van	van
térképtípus	15	2
felvétel és lejátszás	van	nincs
enciklopédia	van	nincs

* a multiplayer játék célja szerint
** népenként változó
*** népenként változó



ló ellenséget és teríti le a bölényeket. Igen effektív egységük a robbantási szakember, felér egy ágyúval, csak gyorsabban mozog. Főépületük dekorációja akár egy arra kóborló seriff munkája is lehetett, igen hangulatos és szuggesztív.

Age of Vadnyugat. Tagadhatatlan, hogy a DATA BECKER a nagy elöd nyomdokain elindulva fejlesztette ki America című programját. Feltétlenül szerencsés megoldásnak tartom, ha hasonló, főként ennyire megegyező kivitelezés esetén a programozók azonos irányítási rendszert alkalmaznak. Így lehet rögvest a játékra koncentrálni, és nem kell az új irányítás megtanulásával bíbelődni. Mivel az AOE2 már megvalósított néhány kényelmi funkciót, pl. pause esetén a terep scrollozható, a parancsok kiadhatók, támadáskor gyorsbillentyűvel elérhető helyszín, automatikus munkavégzés stb.: ezeket talán be lehetett volna venni a kelléktárba.

Az egységek és épületek gyönyörűen megrajzoltak és fantáziadúsak, a játék grafikai megvalósítás tekintetében az AOE2 méltó vetélytársa. A terep, az erdők, folyók ábrázolása is megfelelő, azonban a hegyek, sziklák kialakítása nem illik a többihez, jobb is lehetett volna. Az egyes küldetések feladatainak ismertetésekor az eligazításokat tartalmazó képernyő is szép lett.

A zene jó hangulatot teremt. A különféle hanghatások illenek a helyszínekhez, nagyon eredeti az egyéni szókincs alkalmazása. A karakterek tapasztalati pontokat kapnak, moráljuk is változik a helyzetüknek megfelelően. Például, amikor a mexikói Commandantét beosztottam járőrszolgálatba egy puskákkal teli elhagyott bódéhoz, úgy lefagyott a mosoly az arcáról, hogy alig tudtam megvigasztalni. A mellérendelt milicisták persze teli szájjal vigyorogtak, olyan magas volt a moráljuk parancsnokuk közelében. Ha a főnök elesik, akkor mindenki szomorú és letört lesz, sürgősen új vezérre lesz szükségük. Más esetben, mikor jelzés érkezett, hogy néhány perc elteltével támadás várható, favágóim nem tértek vissza munkájukhoz, hanem a farmot elhagyó hölgyekkel tárgyalták izgatottan az eseményeket a hegyoldalban. Nem árt ezért időnként a munkások körmére nézni. Az alapos felderítés nagyon fontos: ahová csak lehet, állítsunk kémlelőket, az ellenfélét viszont mielőbb csapdossuk le, hogy titokban működhessünk. A katonákat rejtsük a várakba, tornyokba; itt jobban védve vannak, és a létszámuk sem állapítható meg egykönnyen. Ne számítsunk arra, hogy ellenfelünk időt hagy a kezdeti fejlesztésekre, mert általában gyorsan a nyakunkra küld egy kisebb csapatot. Fontos, hogy ne fogyjunk ki a nyersanyagokból és az aranyból. Az AOE2-höz képest az Americában nem kell kő az építkezéshez, viszont a lovasokhoz lovakat kell tenyészteni, vagy befogni. Marháink is fejlődnek legelészés közben, több arany és élelem a jutalmunk, ha kivárjuk, míg felnőnek, és csak ekkor hajtjuk őket a vágóhídra. Feltéve, ha el nem lopják őket! A játékban a szekerek és egyéb szállító járművek komoly szerepet kapnak. Az arany csak a főépületbe való szállítás után használható fel, és a rablott puskákat is haza kell vinni valahogy. A szekerek a támadások kedvelt célpontjai, nem árt gondoskodni kíséréseikről (follow).

A puskákat csak az amerikai telepesek és a mexikóiak tudják gyártani a fegyvergyárban, a többieknek szerezniük kell. Lehet találni néha elhagyott üzletekben. A folyókon, tavakon való átkeléshez a kikötőkben vízi alkalmatosságokat lehet építeni, pontosabban néha kell is, mivel úszni csak az indiánok tudnak. A találmányok csakúgy, mint az AOE2-ben, ezúttal is a jobb és gyorsabb termelésre, hatékonyabb támadásra és védekezésre irányulnak. A diplomáciát még nem volt módom tesztelni, mert még senkivel nem léphettem szövetségre. Az agresszivitás állíthatósága is hasonló, és most is érdemes figyelni rá, mert nem túl szerencsés, ha éppen valamelyik meglepetésszerű támadásunk közben embereink az élő fába is belekötnek.

AGE OF EMPIRES II VS. AMERICA, HASONLÍTSUK ÖSSZE A KÉT STRATÉGIÁT.

Végső összegzésként megállapítható, hogy a játékkínálat az AOE2-re nagyon hasonlító, kiváló hangulatú stratégiával gazdagodott. Mivel a program sokkal kisebb kort mutat be, mint az Age of Empires, nem is várható, hogy hasonlóan nagy kiterjedésű legyen.

Gabriel, a Festő

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.game-america.com

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P200, 64MB RAM, 550MB HDD

85

THE GIFT

StartBox

Fejlesztő: EKO Software
Kiadó: Cryo Interactive
Web: www.cryo-interactive.com

A kis Gift nem néz ki hősnek, sőt még csak bájosnak sem nevezhető. Mégis, amikor az intróban mit sem sejtve becsámpázik a riadt, kihívástól rettegő hősmaradékok közé, s a nagydarab asszonyság szeme megakad rajta, mi is szívünkbe zárjuk. S amikor látjuk, hogy rebegnek szemei, midőn meghallja Lolita Globo hercegnő hangját, egyből tudjuk, ő az a kis vakarcs, aki igenis képes rá, hogy megoldja azokat a feladatokat, melyeket eddig egyetlen hatalmas harcos sem tudott…

Az apropó, ami miatt nagyító alá vettük a Cryo év végén megjelent játékát az, hogy immáron hazánkban is kapható, méghozzá magyarul. Nem nagy dolog, gondolhatjátok, de tévedtek. Ugyanis a programot színesítő animációs betétek egytől egyig szinkronizáltak (méghozzá nem is akárhogy!), s az időről időre megjelenő segítő információk is mind hatalmas betűkkel, magyarul jelennek meg. Így már igazán érdemes felfigyelni, erre a kis „ajándékra".

Bevallom nektek, hogy az ECTS-en eltöltöttem némi időt ezzel a kis vörös, sárgaszemű fickóval, de akkor nem ejtett rabul. A lassú, vontatott játékmenet, és az, hogy látszólag szinte semmi nem történik azon kívül, hogy rendre elhalálozok, lekókasztottt. Szerencsére azóta a program hatalmasat fejlődött, s igaz, a pergő játékmenet még mindig nem jellemző rá, képes rabul ejteni a játékost.

A grafikai tervezés Regis Loisel munkáját dicséri, míg a számítógépes kivitelezés már az Eko Software érdeme. A fejlesztő csa-

pat saját engine-t készített a Gifthez, s a programot 1st vagy 3rd person nézetből is irányíthatjuk, kinek hogy tetszik. Egy biztos, a profi grafikus és a kivitelezők együttes munkája nyomán igazi különlegességet kapunk. A látvány annál is inkább fontos, mert a történetben leginkább a fény és az árnyék kap szerepet. E két véglet a kulcsa a legtöbb logikai fejtörőnek is. Bár a Gift kategóriáját tekintve mászkálós játék, a hangsúly egyáltalán nem az ugrabugráló gyűjtögetésén, vagy az ellenségek elpusztításán van. Legtöbbször finom kis trükkök kellenek a továbbjutáshoz, s ezek gyakran időre mennek, tovább ne-

hezítve a játékos dolgát. Ráadásul mentési lehetőség egy-egy zónán belül nincs, csak miután megszereztük a helyi kerti törpét, érezhetjük magunkat ebből a szempontból biztonságban. (Itt jegyezném meg, hogy igaz, a játékmenet elvileg lineáris, de visszamehetsz a már teljesített pályákra, hogy esetleg olyan tárgyakat keress, melyek segítségével növelheted energiádat.)

A Gift irányítása rendkívül könnyű, s külön élvezet, hogy az ellenfelek nem nyüzsögnek a pályákon, s nem üres csapkodással juthatsz előre, sőt, a legtöbb „szörny" egyetlen érintésével megöl (Hurrá! :))). Ám ha rájössz a trükkre, könnyedén rászedheted vagy kikerülheted őket (legtöbb esetben a fények vagy az árnyak segítenek, s kis hősöd nem sérül azokon a területeken, amelyektől ellenfelei iszonyodnak).

Összegzésként mit is írhatnék. Sajnos (vagy szerencsére?) nem ismerem a francia humort, így engem kicsit meglepett, amikor kiderült, minden egyes szint valamilyen játék vagy film paródiájának készült. Így bukkanhat fel a hét pálya felderítése során Indiana Jones korbácsa, Lara Croft sortja, Darth Vader fénykardja vagy éppen Rayman kesztyűje. Talán mire összegyűjtöm mind a hét kerti törpét (akiket a hét főbűnről neveztek el), s végre elérek a nyolcadik pályára, ahol megmenthetem Lolitát, megfejtem, hol van itt a paródia…

Lily

REGIS LOISEL

1951-ben született, 1970-től publikál. Olyan ismert magazinokban jelennek meg munkái, mint a Pilote, a Pif, vagy a Metal Hurlant (ebből válogatnak amerikai megfelelőjében, a Heavy Metalban).

Önálló kiadványai:

Peter Pan (Pán Péter), melyből eddig 5 kötet jelent meg 1990 és 1996 között. A teljesen egyéni témafelfogású sorozat hangulata Charles Dickenst idézi.

La Quete de l'oiseau du temps (Az időmadár nyomában), melyből szintén 5 kötet jelent meg, az első 1983-ban, a legújabb 1998-ban.

Ez utóbbi Heroic Fantasy saga tette Regis Loiselt a nyolcvanas évek egyik nagy felfedezettjévé.

Szintén figyelmet érdemlő, különálló műve:

Troubles fetes (Zavaros ünnepek), 1989.

Eeriel

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	4/5

76

P300, 64MB RAM, 10 MB HDD, D3D

DESPERADOS

StartBox

Fejlesztő: Spellbound Entertainment
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com

A Pyro cég Commandosa két évvel ezelőtt óriási sikert aratott a taktikai-stratégiai játékok piacán. Az újszerű játékmenet teljesen lenyűgözte a játékosokat, s a remek grafika csak hab volt a tortán. A II. világháborús környezet rengeteg lehetőséget rejtett magában (harckocsik vezetése stb.). A siker hatására a cég bejelentette a folytatást, melynek decemberben már a boltokban kellett volna lennie. A sorozatos csúszások miatt azonban a Commandos 2 még februárban sem jelent meg, ami óriási hibának bizonyult. A Spellbound Entertainment az Infogrames védőszárnyai alatt elkészítette az első, vadnyugati környezetbe ágyazott Commandos klónt. Az előzetes képek alapján már sejthető volt, hogy nem akármivel állunk szemben. Néhány nappal ezelőtt sikerül hozzájutnunk a Desperados arany CD-jéhez, mely meggyőzött minket arról, hogy nem csupán valami sokadik klónnal van dolgunk.

SZTORI

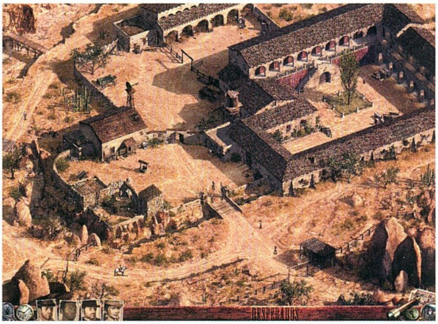
A Desperados a vadnyugat hőskorában játszódik, mikor még a vitás kérdéseket a Coltok döntötték el. A polgárháborúnak vége, s a harcok egykori hősei kénytelenek eladni a tudásukat a nagyobb társaságoknak. A játék főhőse, John Cooper, fejvadász, akit a helyi vasúttársaság bíz meg azzal, hogy derítse ki, ki áll az egyre sűrűsödő vonatrablások hátterében. A kalandor tisztában van azzal, hogy egyedül nem boldogul ezen a veszélyes vidéken, ezért elindul, hogy összeszedje a régi cimboráit. A nyomozás meglehetősen jól halad, sikerül a nyomára bukkanni annak a bandának, mely felelős a gaztettekért. Ekkor azonban felbukkan a színen El Diablo, aki eddig a háttérből irányította az eseményeket. Sikerül Cooper nyakába varrnia egy gyilkosságot, aki ezáltal átvedlik vadászból üzött vaddá. Főhősünknek egyetlen esélye maradt: meg kell találnia El Diablo titkos főhadiszállását, még mielőtt a törvény emberei fellógatnák.

A képek tanúsága szerint a grafikára egyetlen rossz szavunk sem lehet. 1024*768-ban teljesen jól játszható, s ráadásul meglehetősen nagy területet látunk be egyszerre. Akinek ez nem volna elég, annak lehetősége nyílik arra, hogy madártávlatból az egész képet egyszerre megnézze, bár ilyenkor a karakterek és a tereptárgyak szinte alig látszanak. Ennek ellentéte a nagyítás, ahol az adott főszereplő közvetlen környezetét látjuk. Ez akkor használható igazán, ha valakinek a hátába szeretnénk kerülni, s ki akarjuk használni a terep által nyújtott fedezékeket. Egyedül a karakterek animációjában találtam kisebb hibákat, de az igazat megvallva még nem találkoztam olyan játékkal, amelyben ez tökéletesre sikeredett volna. Külön ki kell emelnem az átvezető filmek minőségét és mennyiségét. Minden küldetés előtt rövid filmet mutatja be, hol is tartunk a történetben. Jól látszik, hogy mekkora munkát fektettek a készítők a szereplő arcának a kidolgozásába. Ez méltán vetekszik a nagysikerű Final Fantasy sorozat minőségével. A zene és a beszéd területén sincs a Desperadosnak szégyenkeznivalója. A szereplők hangját nagyon eltalálták, hallatszik, hogy a felvételt profi szinkronszínészekkel készítették el. A játék muzsikája is remekül illeszkedik a környezethez, s egyszer sem vált idegesítővé.

Maga a játékmenet rendkívül sok hasonlóságot mutat a

SPELLBOUND ENTERTAINMENT

A német illetőségű Spellbound cég neve nem mond sokat a hazai játékosoknak. Németországban azonban meglehetősen jól ismerik, hiszen ő segítettek az Attic Entertainmentnek kifejleszteni a németek leghíresebb szerepjátékát, a Das Schwarze Augét 1994-ben. Az azóta eltelt években komoly fejlődésen mentek keresztül, az ő nevükhöz fűződik többek között az Airline Tycoon. A Desperados fejlesztése 1998-ban kezdődött meg, s ez volt az a cím, melynek hatására az Infogrames úgy döntött, hogy megszerzi a cégtől a játék kiadásának világjogait.

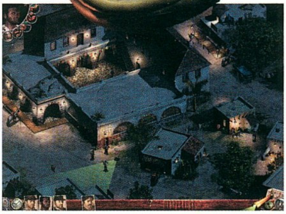


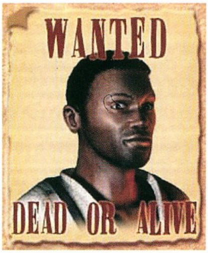
Commandosszal. Szerencsére a fejlesztők nem csupán lemásolni akarták a nagy klasszikust, szerették volna azt túlszárnyalni. A Commandos 3 ellenfelével szemben a Desperados 30 rosszfiút sorakoztat fel. Ezek között ugyanúgy megtalálhatjuk a mexikói haramiákat, mint a konföderációs katonákat. Az ellenfelek szellemi színvonala meglehetősen változó. A tanulatlan mexikói banditák gond nélkül elhagyják az őrhelyüket, amint lehetőség nyílik egy kis piálásra, vagy formás láb villan ki a szoknya alól. Ezt a trükköt a sheriffel már nem lehet eljátszani, ő ellenáll az ilyen és ehhez hasonló kihívásoknak.

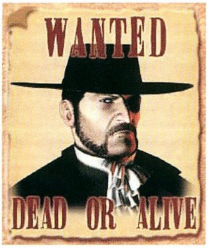
Játék közben gyakran kényszerülünk menekülni a túlerő elől. Ilyenkor célszerű a lovakat használni. Bármelyik paripa nyergébe felülhetünk, sőt, John még arra is képes, hogy késével elvágja az üldözők lovainak nyeregrögzítő szíjait. Ilyenkor a gyanútlan cowboy alaposan pofára esik, amint el akar indulni. A nehézfegyverek sem hiányozhatnak a játékból. Hőseink kedvenc játékszere a hírhedt Gatling, mely segítségével pillanatok alatt végezhetünk egy egész szakasz katonával. Ilyen fegyverek persze nem hevernek minden utcasarkon, a megszerzésükhöz komoly stratégiai terveket kell szőnünk. (S ráadásul még a következő pályára sem tudjuk őket átvinni.)

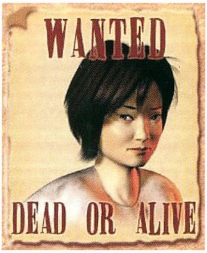
Újdonság még a 3D-s látómező. Ez azt jelenti, hogy a sziklafalon őrt álló katona nem látja a fal alját, így gond nélkül elkúszhatunk az orra előtt, nem fog észrevenni minket. Az ellenfeleken kívül még több mint 60 semleges életforma (lovak, vadállatok, madarak, városlakók) népesíti be a városokat. Ezeket le is lőhetjük, viszont a fegyvertelen civilek kivégzése esetén a játék azonnal véget ér. Ez a szerencsétlen esemény következik be abban az esetben is, ha valamelyik karakterünk elhalálozik. Menet közben lehetőségünk lesz menteni, így nem kell minden ballépés után elölről kezdenünk a pályát.

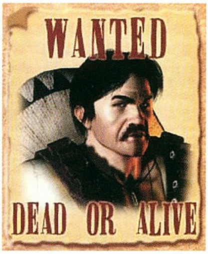
Összesen 25 szintet kell átjutnunk a végső győzelemig. A Commandos hibájából okulva a készítők többféle megoldást is beépítettek a Desperadosba. Ennek ellenére a játék meglehetősen nehéz lett, csak akkor számíthatunk győzelemre, ha kellően összehangoljuk karaktereink tevékenységét. A játék elején egyetlen karakter áll a rendelkezésünkre. Ő John Cooper, a fejvadász. Az első feladata az lesz, hogy összeszedje a csapattagokat. Őket persze nem lesz egyszerű megtalálni, s rávenni arra, hogy csatlakozzanak a vállalkozásunkhoz. Lesz olyan szereplő is, akit az akasztófa alól kell megmentenünk. A társaink különleges képességeit bemutató küldetés remekül ágyazódik a történetbe. Ennek során szépen elmagyarázzák, hogy adott skill mire is használható. Minden sikeresen végrehajtott küldetés után kapunk egy jó tanácsot, melyet alkalmazva könnyebben oldhatjuk meg a későbbi feladatokat.

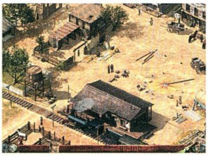


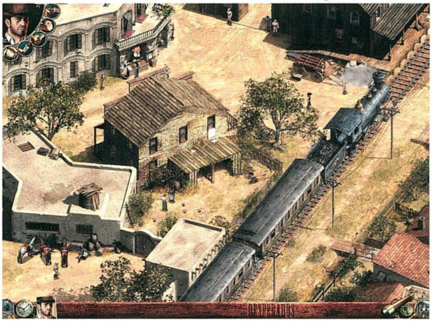












A küldetések is meglehetősen változatosak. Nappal az ellenfelek sokkal jobban látnak, viszont a zajok miatt sokkal kevésbé érzékenyek a hanghatásokra. Éjszaka a helyzet pont fordított. Könnyedén kicselezhetjük az őröket a sötétben, viszont elég egyetlen lövés az éjszakában, s máris nyakunkon az egész rablóbanda. Ajánlatos ilyen esetekben a kést alkalmazni. A küldetések többnyire a szabadban játszódnak, de előfordul olyan is, hogy egy barlangban kell teljesítenünk a ránk bízott feladatokat.

KARAKTEREK

Az eddigiek alapján jól látható, hogy a Desperados nem okozott csalódást, s akkor még nem írtam a játék legnagyobb erényéről, a karakterek különleges képességeiről. A csapatunk hat főben lett maximálva. Először is Samet, a fekete rabszolgát kell meggyőznünk arról, hogy álljon be a csapatba. Ez nem lesz túl nehéz feladat, hiszen a gazdája éppen meg akarja lincseltetni a katonáival lázításért. Johnra vár a feladat, hogy megmentse. Ez viszonylag jó húzás volt, mivel Sam történetesen mestere a robbanóanyagoknak, s mellesleg az ismétlőpuskával is jól bánik. Ügyesen gúzsba köti a leütött gazfickókat, így azok nem tudnak segítségért rohanni még akkor sem, ha magukhoz tértek. Kedvenc trükkje a csörgőkígyó, mely tökéletesen alkalmas arra, hogy pánikot keltsen a lovak között. A toborzási listán a következő McCoy doki, akit éppen fel akarnak húzni a főtéren valami disznóságért. A rövid, de annál viharosabb mentési akció után a doktor örömmel csatlakozik a csapathoz. A többi revolverhőshöz hasonlóan ő is remekül bánik a fegyverrel, sőt, a csodaszerei között még kábító gáz is található. Hivatásához híven gyógyít is, sőt, még a zárak nyelvét is képes feloldani titokzatos szerszámainak egyikével. Hosszú kabátját sohasem hagyja otthon, s bármikor kész álcát készíteni belőle. Különleges lövedékeivel képes nagy távolságból leszedni az ellenfeleket, s ehhez a feladathoz még távcsövet is szerelt fegyverére. John régi barátnője, Kate sem az a ma született bárány. Hivatásos hamiskártyás, s már nemegyszer meggyűlt a baja a becsapott kártyapartnerekkel. Gátlástalanul felhasználja nőiességét, s nem riad vissza az erőszak alkalmazásától sem. Tudja, mi a férfiak legérzékenyebb pontja, s előszeretettel veszi azt célba a csizmájával. A csapat ötödik tagja Sanchez, a jó útra tért mexikói bandita. Ő a legerősebb szereplő a játékban, puszta kézzel képes három ellenféllel is elbánni. Imádja a tequilát, de a jó ügy érdekében hajlandó feláldozni belőle. Előző bandáját El Diablo pusztította el, így bosszúra szomjazik. A társaság hatodik tagja, Mia, a fiatal kínai lány. Vékonyka testalkata sokszor megtéveszti a rosszfiúkat, s így csak későn eszmélnek rá, mennyire veszélyes is ez a lány. Fúvócsövével képes mérgezett nyilat repíteni az áldozat nyakába, aki ennek hatására dühöngő őrült lesz, s válogatás nélkül mészárolja le a közelében tartózkodókat. Hűséges segítője egy apró majom, aki kiválóan alkalmas arra, hogy csapdába csalja a buta őröket.

Azt hiszem, ennyi elég is arra, hogy felkeltsem az érdeklődést a Desperados iránt. Úgy tűnik, minden esélye megvan arra, hogy méltó utódja legyen a Commandosnak. Az persze már másik kérdés, hogy mennyire lesz képest helytállni a Commandos 2-vel szemben.

Mocsy

JOHN COOPER
fejvadász
- 6 lövetű .45-ös Colt
- zenélő csalétek óra
- ökölcsapás
- késdobás
- késelés

SAMUEL WILLIAMS
szökött rabszolga
- 12 lövetű Winchester
- dinamitrudak
- lőporoshordó
- csörgőkígyó
- gúzsbakötés

KATE O'HARA
hamiskártyás
- 2 lövetű revolver
- ágyékrúgás
- vakító tükör
- flörtölés
- kártyadobás

PAULO SANCHEZ
mexikói bandita
- kőhajítás
- 2 lövetű sörétes puska
- tequila csali
- szieszta csali
- puskatus

DOC MCCOY
sarlatán doktor
- távcsöves puska
- sebkötözés
- altatógáz
- zárnyitás
- madárijesztő csali

MIA YUNG
kínai lány
- majom segítő
- fúvócső
- furulya csali
- robbanó folyadék
- mogyoró csali

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 32MB RAM, 140MB HDD

86

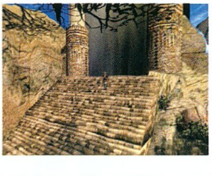
ODÜSSZEIA

StartBox

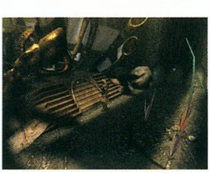
Fejlesztő: In Utéro
Kiadó: Cryo Interactive
Web: www.cryo-interactive.com

„Férfiúról szólj nékem, Múzsa,
ki sokfele bolygott
s hosszan hányódott, földúlván
szentfalu Tróját,
sok nép városait s eszejárását
kitanulta,
s tengeren is sok erős gyötrelmet
tűrt a szívében,
menteni vágyva saját lelkét, társak
hazatértét."

A játékok magyarosításában jó példával élenjáró Modern Média jóvoltából kis hazánk kalandjáték-szerelmesei újabb gyöngyszem birtokosaivá válhatnak. A kissé nehéz, ám rendkívül igényes Atlantis II után most ismét egy legenda, Odüsszeusz története került feldolgozásra. Egészen pontosan nem is magának az epikus műnek, melyet már oly sok köntösben láthattunk (nem is beszélve arról, hogy kötelező olvasmány formájában, legalább érintőlegesen illik találkozni vele), hanem Odüsszeusz kalandjaival párhuzamosan futó történet részeseivé válhatunk. Mint ahogy az a meglepően rövid és szűkszavú bevezetőből kiderül, a trójai háborúnak már több mint tíz esztendeje vége, és Ithaka legendás királyának, Odüsszeusznak felesége még mindig hiába várja haza urát a messzi ismeretlenből. Pénelopé megelégeli a végtelennek tűnő várakozást, és úgy határoz, hogy titokban Odüsszeusz egyik régi jó barátját, Heritiászt küldi férje felkutatására. Heritiásznak amúgy is forró a talaj a lába alatt, ugyanis egy szerencsétlen baleset jóvoltából Ithaka egész népe ferde szemmel sandít rá, és a háta mögött gyilkosnak titulálják. Pénelopénak tehát nem kell kétszer bíztatnia a kalandra, a gálya útra kel, hogy rémisztő veszélyekkel dacolva, a távoli ismeretlen világok messzeségéből hazavezesse népéhez királyát. Heritiász utazása során csak szomorúan és tanácstalanul csóválódó fejeket lát, ha Odüsszeusz hollétéről kérdezősködik, mígnem a hosszú, viszontagságos és bősz viharokkal tarkított tengeri út végén Trója városához ér…



Az In Utéro fejlesztőcsapat büszke lehet magára, a játék grafikai motorja képes festett, illetve ray trace-elt hátterek torzítására, elforgatására és általa új távlatok nyílhatnak a grafikus kalandprogramok előtt. A látvány teljesen újszerű, és magával ragadó. A kézzel festett, rajzolt hátterek esztétikuma és a vektoros grafika praktikussága végre összemosódni látszik. A kornak megfelelően a program támogatja a 3D-s grafikus gyorsítókártyákat, használatukkal a játék többféle felbontás lehetőségével, valamint valósághű fény- és árnyékkezeléssel gazdagodik. Mint ahogy arra az ismertető elején céloztam, a Cryo Interactive fantáziát lát játékai lefordíttatásában, és a szerencsés országok között tudhatjuk Magyarországot is. A program ennek szellemében teljes egészében magyar nyelvű, és itt nem csak magyar feliratra kell gondolni. A kezdőképernyőtől a fejlesztő stáblistáig bezárólag minden magyarul van, a párbeszédek, monológok, átvezető szövegek neves magyar művészek közreműködésével, nívós stúdiókörülmények között készültek. A zenék hangulatosak, a hanghatások és környezeti zajok precízen kivitelezettek, atmoszférikusak és jól illeszkednek a helyszínekhez. Az irányítás ugyan nem point and click rendszerű, hanem billentyűzetről történik, elsajátítása mégis egyszerű. A mozgás a kurzor billentyűkkel, bárminemű interaktivitás pedig a SPACE billentyű segítségével végezhető. Menteni az ötletes főmenüben navigálva nyílik lehetőség. A játék gazdagon el van látva fejtörőkkel, melyek zömére többféle megoldás is létezik. Fontos továbbá kiemelni, hogy a rendkívül szerteágazó történetben cselekedeteinknek, esetleg válaszainknak - az új keletű kalandprogramoktól kissé eltérően – akár végzetes következményei is lehetnek, úgyhogy többször is gondoljuk át minden lépésünket, valamint sűrűn mentsünk. Kicsit zavarónak találtam, hogy a használható tárgyakat néha nehezen lehet megkülönböztetni a háttértől, sőt, a program nem is jelzi, ha ilyen tárgy közelében állunk. Ezt, és a néhány zavaró kameraállást a javítócsomaggal orvosolni lehet, melyet a fejlesztők valószínűleg előbb-utóbb ki is adnak.



Összhatásában: a Cryótól megszokott kellemes, gondolkodtató, rejtvényekben és rejtélyekben gazdag, nívósan kivitelezett kalandprogram került a boltok polcaira magyar nyelven. A végére azért egy apró megjegyzés: ugyan Odüsszeusz történetét tényleg illik ismerni, a játék is elegendő háttér-információt nyújt a történet folyamán, én pedig köztudottan visszataszítóan szőrszálhasogató vagyok, de szerintem magyar nyelvű kézikönyv azért mégiscsak dukálna a termékhez.

Beton

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 64MB RAM, 200 MB HDD, D3D

75

UNREAL TOURNAMENT A NETEN

Két évvel ezelőtt egyes szoftverfejlesztők keresztes hadjáratot indítottak a single-player játékok ellen - kijelentették, hogy már nincs jövőjük, csak a multiplayeres játékok fognak megélni. Ez nagy tévedés volt, ennek az irányzatnak a két képviselőjét, a Quake III-at és az Unreal Tournamentet nem követte senki - és az ID software is a single player Doom III fejlesztését jelentette be.

Természetesen volt igazság a multiplayeres játékok kiállása mellett - mert az Unreal Tournament ma is toplistás, és a GameSpot felmérése szerint is a legkedveltebb multiplayer játék. Igaz, hogy már egy éve a piacon van, de az eladások töretlenek, és a játék által igényelt hardware konfiguráció ma már átlagosnak mondható.

Az Unreal Tournament szerencsés helyzetben van, mert igaz, hogy minden reklámkampány a multiplayer játékmódját hangoztatta, de egyedül játszva is rendkívül élvezetes. Az alap 44 körüli pálya szerencsére eléggé változatos helyszíneket vonultat fel, és a nyolcszintű AI a kezdőktől a profikig mindenkit kielégít (a nagyon profikat már nem, de Nekik ott van a Multiplayer). Máig is példaként emlegetik az UT AI rendszerét, útkeresését: az ellenfelek nemcsak ügyesen játszanak, hanem elbújnak az árnyékos helyeken, felveszik előlünk a cuccokat, idegesítenek (taunt), és minden fegyverrel profi módon bánnak (még a translocator device-ot is jól használják).

A több játékmód (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Domination, Assault) sokáig élvezetessé tette a single player játékot, de az igazi élvezetet a multiplayer rész nyújtja. Mindörökké megtagadtam volna az internetes játékok létjogosultságát, ha nem tetszett volna meg az egyjátékos üzemmód, és az egyik este, csak úgy viccből nem próbáltam volna ki az Unreal Tournament start multiplayer game opcióját. Nagyon meglepődtem, amikor egy lista gördült elém a képernyőn: válasszak játékmódot, utána pedig láthattam a szerverek listáját, azt, hogy milyen PING-gel (elérési idővel) játszhatok, kik vannak a szerveren, lementi-e az adataimat egy világszintű öszszesítőbe (World Statistics) stb. Egy klikkel több, és máris bent találtam magam a játékban... A rendszer egyszerűsége rögtön megtetszett, és mondanom sem kell, hogy sok internetes játék után kezdtem ráérezni a multiplayer játék ízére - a sok-sok vereség után a kitartás meghozta gyümölcsét.

Az egyik legmeglepőbb az volt, hogy a játék 56K modemmel és sima Internet-eléréssel is élvezetes volt - ami fontos, hogy alacsony PING idejű szervert válaszszunk (200-250 köztit) és mehet a menet. Természetesen kicsit előnyben vannak azok, akik kábelen vagy bérelt vonalon játszanak, de őket is meg lehet ölni :). Az egyik érdekes ötlet a World Statistics bevezetése volt, mely opció, ha bekapcsolva hagyjuk a játék alatt, a központi szerverre lejelenti az adatainkat, összegzi a meccseinket, összehasonlíthatjuk teljesítményünket másokéval, és rangsorol bennünket. Ez a rendszer figyelembe veszi azt is, hogy ki milyen PING idővel van bent a játékban és hogy milyen World Statistics pontszámú ellenségeket gyilkoltunk le (tehát rossz pinggel jó játékost legyőzni óriási ugrást eredményez).

MIÉRT JÓ AZ UNREAL TOURNAMENT?

Sokan azért gyalázzák az UT-t mert a 3D engine-je elmaradottabb, mint a Quake III-é. Ez igaz, de én nem a 3D engine miatt veszek játékot, hanem a játékélményért. Az apróságok számítanak. Így pl. a sok fegyver mind-mind iszonyú erős, halálos tud lenni szakavatott kezekben, és az e fegyverekkel való bánásmód elsajátítása alapkövetelmény. Minden fegyvernek (kivéve a láncfűrészt) van másodlagos lövési módja, ami tovább növeli a birtokunkban lévő arzenál erejét. Az egyik legjobb ötletnek a Shock Rifle combo lövését tartom. Azaz: a jobb gombbal lassabb, plazmaszerű lövedéket lövünk az ellenség felé, majd a bal gombra kattintva a gyorsabb sugárral eltaláljuk az előző lövedékünket, amely nagy robbanás kíséretében semmisül meg. Ez a kombináció kiváló kisebb útszakaszok lezárására, folyamatos tűz alatt tartására, ellenfelek meglepésére, mivel a robbanás azonnali halállal jár, míg más fegyverrel rossz szögből is csak kisebb sérülést oszthatnánk ki legfeljebb. Az imént említett kombinált lövés elsajátítása sok gyakorlást igényel, de megéri. Sokan ugyancsak alábecsülik a Bio-Gas rifle-t, azaz a 3. fegyvert a sorban... pedig az egyik legjobbak közé sorolható, ha közelharcra kerül a sor. Aki pedig még nem próbálta ki a Redeemer (legutolsó fegyver) másodlagos tüzelési módját (jobb gomb), akkor az gyorsan pótolja be mulasztását.

A pályák az Unreal Tournament fő vonzerejét az óriási területek képezik, amelyeket jól átgondoltan készítettek el, a fegyverek és lőszerek számát nagyon jól belőtték - soha sem érzed úgy, hogy össze-vissza lövöldözhetsz, de azért ritkább esetekben élvezetes azt is eljátszani. A pályák részleteiben van az ördög elrejtve - ugyanis megfelelő színű falak/lámpák jelölik a CTF pályákon a bázisok felé vezető utat (főleg akkor jó, ha szimmetrikus pályákról van szó), és egy-egy pályán titkos shortcutok (teleportok), elrejtett extrák várják a felfedezőket - az ellenség nagy bánatára. Egy év után is találok újdonságokat, eddig nem ismert részeket a pályákon. Igazán merész ötlet volt az UT készítőitől, hogy nem-szimmetrikus CTF pályákat is beraktak - ettől a játék még élvezetesebb, változatosabb.

BONUS PACK?

Az első, Innoxx Bonus Pack, de a második sem hozta meg a kívánt eredményt - azaz nem voltak annyira jók, mint az eredeti játék, amelyet viszont iszonyú sokáig teszteltek. A legrosszabb bonus pack az, amelyikben ún. Relliceket lehet berakni a pályákra.

A Relicek ötlete nagyon jó... csak éppen nincs kiegyensúlyozva, és ezért a legtöbb UT játékos menekül a környékről, ha ilyen szervert lát. Eleinte élvezetes, de gyakorlatilag nagyon a szerencsé-

re helyezi a hangsúlyt, és nem a tudásra.

A Relicek mindegyike olyan tárgy, amelyet ha felveszel, azonnal hatni kezd.

Relic of Strength - Növeli a sebzésedet.

Relic of Vengeance - Ha valaki megöl, az is azonnal meghal.

Relic of Regeneration - Automatikusan gyógyulsz. A legerősebb mind közül, szinte halhatatlanná tesz.

Relic of Speed - Sebességed nő meg.

Relic of Defense - Sebzésed 60%-át elnyeli.

Relic of Redemption - Halál helyett elteleportálódunk.

Kevés jó új pályát találhatunk a kiegészítőkben, és általában a régi, jól bevált UT pályákkal fogsz internetes játékaid során találkozni. Ha már viszonylag sokat játszottál, akkor könnyen elképzelhető, hogy meghívnak valamelyik klánba tagnak. Ennek persze előfeltétele, hogy a játék alatt felhívd magadra a figyelmet, és nem úgy, hogy az utolsók között kullogsz a pontszámaid alapján. Szóval, általában ha már kiszemeltek, hogy jó játékos vagy, valószínűleg meghívnak a chatroomba. Ilyenkor be kell írnod az IRC szerver nevét (pl. IRC.GAMESLINK.NET vagy IRC.ENTERTHEGAME.COM), és alá pedig a chatszobát, amelyet #<név> módon kell beírni (pl. #cow). A connect gombbal belépünk a chatszobába. Itt többféle jogosultsági szint van, amikor először belépsz, akkor jogod van hallgatni és válaszolgatni a kérdésekre. A mi klánunkban pl. a feljebbvalókat csak az URAM kifejezéssel lehet megszólítani, ami szerintem humoros és extra klán szabály. Szóval a magasabb jogosultsági szinten levő embereknek még joguk is van kirúgni valakit a szobából, ha az pl. csúnyán beszél stb.

Amennyiben első alkalommal hívtak meg a klánba, valószínűleg valamilyen kisebb próbának is alávetnek - ez vagy Deathmatch, vagy Insta meccs lesz, vagy a klán tagjaival (esetleg csak egyikükkel), vagy akár ismeretlen UT-sek játékában. Amikor nekem kellett bizonyítanom, akkor az, aki meghívott, nem is vett részt a játékban, csak kívülről figyelt (van spectator mode is, azaz a kameránk akár az általunk kiválasztott játékost követi, akár szabadon mozgatva azt nézelődhetünk kedvünkre... én pl. nagyon sok érdekes és meglepő fogást lestem el így másoktól).

Ha felvettek a klánba, akkor már barátok közt vagy, és remélhetőleg sok közös, élvezetes játékban lesz részetek. A chatszobában, ha nem éppen csak mondani akarunk valamit, akkor a leggyakrabban használt egyéb parancsok (az IRC szabályainak megfelelően):

/nick - nevet változtathatsz a chatszobában

/me <csinál valamit> - ha azt akarod, hogy tudják, hogy a karaktered csinálnál valamit, akkor ezt a parancsot használd.

A „/nick"-et akkor használják a leggyakrabban, ha valaki pl. 20-30 percre lelép. Ilyenkor átírhatja a saját nevét úgy, hogy a végére |AWAY vagy |Watching-TV van kiírva. Természetesen „/Nick"-kel bármilyen néven beléphetünk a chatszobába! :)

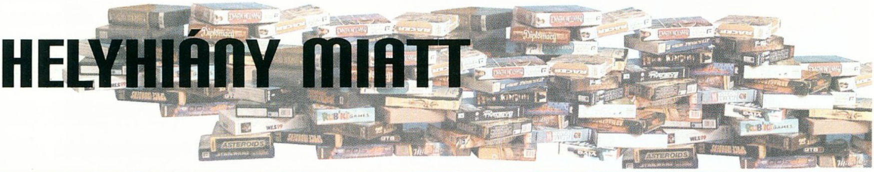
A chatszobák egyik jellegzetessége, hogy a játékosok rövidítéseket is gyakran használnak.

Acronim Táblázat		
AFAIK	As Far As I Know	Ahogy én tudom…
AFK	**Away From Keyboard**	**Távol a billentyűzettől**
A/S/L	Age/Sex/Location	Korod/Nemed/Hol laksz
BAK	Back At the Keyboard	Ismét a billentyűzetnél.
BFN, B4N	**Bye For Now**	**Viszlát!**
BG	Big Grin	Nagy vigyor
BRB, BBL	**Be Right Back/Be Back Later**	**Azonnal visszajövök/Majd jövök**
BTW	**By The Way**	**Amúgy**
CU/CUL8ER	**See you (later)**	**Viszlát, később találkozunk.**
CYA	**Cover Your Ass VAGY See you**	**Vigyázz a seggedre, VAGY viszlát.**
C=G	**Congratulations**	**Gratulálok!**
CYO	See You Online	Online találkozunk!
D/L	**Download**	**Letöltés (alatt)**
DIKU	Do I Know You?	Ismerlek?
EG	Evil Grin	Gonosz vigyor jelenik meg a képeden...
EMFBI	Excuse Me For Butting In	Bocs hogy beleszólok...
EOM	End Of Message	Vége az üzenetnek.
F2F	Face To Face	Szemtől szembe
FAQ	**Frequently Asked Question(s)**	**Leggyakrabban feltett kérdések, programok használatához is kiadják (akár a kiadó, akár valamelyik lelkes felhasználó)**
FOMCL	Falling Off My Chair Laughing	A nevetéstől ledőlt a székéről
FUBAR	Fucked Up Beyond All Repair	Nagyon, de nagyon elbaltázott valamit.
FYI	**For Your Information**	**Fontos információ...**
G	Grin	Vigyor
GA	Go Ahead	Mondd!
GG	**Giggle**	**Kuncogás**
GIWIST	Gee, I wish I said That	Bárcsak én mondtam volna!
GL	Good Luck	Sok szerencsét!
GMTA	Great Minds Think Alike	A nagy elmék azonos dologra gondolnak (pont erre gondoltam én is).
HTH	Hope This Helps	Remélem, segít.
IAC	In Any Case	Akárhogy is van...
IC, OIC	**Oh, I see**	**Oh, már ertem...**
ICQ	I seek you	Kereslek (kerestelek)
IIRC	If I Remember Correctly	Ha jól emlékszem…
IM	Immediate Message	Azonnali üzenet
Iming		Beszélni valakivel online, miközben mást is csinálsz (pl. kártyázol).
IMNSHO	In My Not So Humble Opinion	Az én nem éppen tiszteletteljes véleményem...
IMO, IMHO	**In My (Humble) Opinion**	**Szerény véleményem szerint…**
IOW	In Other Words	Másképpen
k	**OK**	**Ok**
KLOTE	Really Fucked Up	Nagyon befuccsolt
KWIM	Know What I Mean	Érted, mire gondoltam?
JK, J/K	**Just Kidding (JoKing)**	**Csak vicceltem**
L8R, LD, Later	**Later (Dude)**	**Viszlát**
LLTA	Lots and Lots of Thunderous Applauses	Hatalmas tapsvihar
LMAO	**Laughing My Ass Off**	**Nevetés (az előző beszóláson)**
LOL/ ROL	**Laughing Out Loud/ Raffing Out Loud**	**Nevetés (az előző beszóláson)**
Mom	**Moment**	**Egy pillanat**
MorF	Male or Female	Hím, vagy Nőnemű?
M8	**Mate**	**Haver**
NFW	No Fucking Way	Nincs az az Isten...
NP, N/P	**No Problem**	**Nem gond**
NRN	No Response Necessary	Nincs szükség válaszra
NM	**Never Mind**	**Nem érdekes, nem fontos, ne zavarjon...**
OLL	Online Love	Online szerelem
OMG	**Oh My God**	**Úristen!**
OTOH	On The Other Hand	Habár...
OTTOMH	Off The Top Of My Head	Csak úgy eszembe jutott, a hasamra ütöttem...
PEBCAK/ PIBKAC	Problem Exists Between Chair And Keyboard	A probléma a szék és a billentyűzet között leledzik...
PITA	Pain In The Ass	Sok fejfájást okoz
::POOF::	Bye	Viszlát! (eltűnik)
PU	That Stinks	Itt valami bűzlik (valami nagyon nem tetszik)
RYO	Roll Your Own	Sodord meg a saját cigidet (azaz tedd meg te, ne várd másoktól)!
RSN	Real Soon Now	Most már hamarosan
ROTFLMBO ROTFLMAO	**Rolling On The Floor Laughing My Butt/Ass Off**	**Földön hempereg a röhögéstől, de nagyon...**
SUP vagy WU	**What's Up?**	**Mi a helyzet, hogy vagy?**
SF	Surfer Friendly	Olyan website, amelyen kevés kép van, és hamar letöltődik.
STW	Search The Web	Nézd meg a neten!
TAFN	Thats All For Now	Ennyit erről.
TTT	Thought That Too	Pont ezt akartam mondani.
TTYL, TLK2UL8R,	Talk To You Later	Később még dumálunk.
THX, TU	**Thank You**	**Köszi!**
UAPITA	You Are a Pain In The Ass	Fáj a fejem (ahem, nem pontos fordítás) tőled.
VBG	Very Big Grin	Nagy vigyor
YGBSM	You Gotta Be Shittin' Me	Te csak ugratsz engem!
WUF?	Where are you from?	Hová valósi vagy?
WFM	Works For Me	Nekem OK.
WTGP	Want To Go Private?	Szeretnél privátban beszélni?

Ezeket a rövidítéseket összefoglaltam az ún. Acronim táblázatba, ez korántsem a teljes lista, de én ezekkel találkoztam - s az általam legfontosabbnak tartott rövidítéseket vastagon kiemeltem.

Remélem, másoknak is felkeltettem az érdeklődését a játék iránt, és amennyiben további ötleteket vártok, írjatok a címre.

Masell



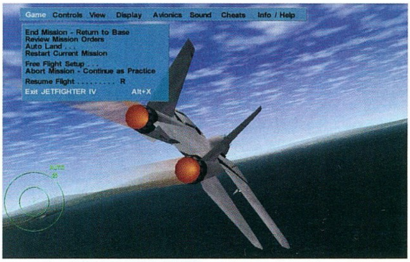
HELYHIÁNY MIATT

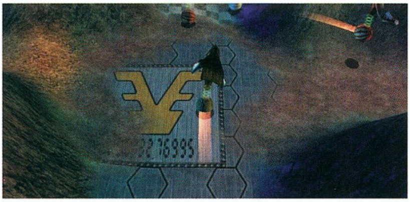
JET FIGHTER 4

Kiadó: Take 2

Ki ne hallott volna a Jet Fighter sorozatról! A múltja még a 90-es évek elejére tehető. Nem igazán vagyok repülőgép-szimulátoros, de azért laikus szemmel nézve a játékot egy-két részlet szöget ütött a fejemben. Az rendben van, hogy a program készítői gondoltak a gyengébb hardverrel rendelkezőkre is, így ha nem telepítjük fel a második lemezen található extra grafikákat (amelyekkel a terep megjelenítése csodálatossá válik), akkor a játék a gyengébb videokártyás Celeronokon is „jól muzsikál"; azt viszont nem tudom megbocsátani, hogy a – manapság egyre igényesebben kidolgozott – intrót kihagyták. Azaz mégsem, mivel a játék elején a felfele scrollozó szöveg tudatja velünk a történetet, mely szerint 2012-ben kell légi csatákat vívnunk az egyetlen szuperhatalom (USA) oldalán a kína–orosz–észak-koreai szövetség ellen. Persze, még Irak is beszáll a játékba. A készítők ezt szánták demónak! A főmenüben az adatbázist választva újabb csalódás érhet minket. Bár az összes járművet, tereptárgyat megnézhetjük, körbe is forgathatjuk, de semmilyen információt nem tudhatunk meg róluk… a nevükön kívül. Sőt, a legtöbb járműnek, tereptárgynak az alja valószínűleg üvegből készülhetett, mert átlátszók. A harmadik csalódás során már majdnem hanyatt estem, ugyanis a beállítások között találtam a „Cheats" menüt, amelyben szinte mindent be lehet állítani, ami a játék élvezhetőségét nagymértékben csökkenteni tudja. Ezek után már nem nagy kedvvel kezdtem a játékba. Harcba indulva az F-14 Tomcat, az F/A-18 Hornet és az F-22 Raptor repülőgépek közül válogathatunk. Mint repülőgépszimulátor-játék viszont megállta a helyét, ugyanis a terep felülről nézve tökéletes. Az irányítással sincs gond, hiszen mindent megtehetünk, csak győzzük megtanulni a vezérlőbillentyűzetet. Persze jól tudom, hogy ez a játék inkább az akcióra van kiélezve, nem pedig a valósághű ábrázolásra, éppen ezért a kezdő szimulátorosoknak ajánlanám.

Összhatás: 73%





MOHO

Kiadó: Take 2

A játék készítői minden bizonnyal látták a Gladiátor című filmet. Valószínűleg ennek köszönhető ez a program is, melyben a robotok az arénában küzdjenek meg egymással amolyan cyber-gladiátorként. A nem túl igényes intró után rögtön a játékban találjuk magunkat, miután kiválasztottuk a különböző paraméterekkel rendelkezők közül a számunkra legmegfelelőbb egyéniséget. A játék során úgy haladunk előre, hogy egy-egy aréna minden versenyszámát teljesítenünk kell. Az arénákban legfeljebb 7 különböző feladat vár ránk. Ezek a legegyszerűbbektől egészen a billentyűgyilkoló számokig tartanak. Van, ahol csak végig kell menni a pályán pontokat gyűjtögetve, de van olyan is, amikor az első hely megszerzése jelentheti számunkra a továbbjutást. Persze ilyenkor a többi játékos erővel próbál megállítani minket. Nem beszélve legnagyobb ellenségünkről: az időről, ugyanis mindent időre kell teljesítenünk. Természetesen mi is használhatjuk öklünket, később már fegyvereket is szerezhetünk magunknak. Van olyan hely, ahova csak ugrással tudunk feljutni. Próbáljuk kihasználni a terep adottságait, illetve a különböző gyorsító lapokat. Arra is figyeljünk oda, hogy vannak a pályákon kapcsolók és csapdák. Ez utóbbiakhoz tartozik a tűz, az elektromos tüske vagy a lézerágyú. Ezek károsan hatnak robotunkra. A cél: megszerezni az Aranymedált. Fiataloknak mindenképpen ajánlom, ugyanis nagyon könnyen meg lehet tanulni az irányítást, és kis gyakorlással sikerélményben is lehet részük.

Összhatás: 76%

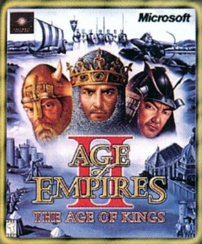
ErniE

WESTEND MULTIMÉDIA

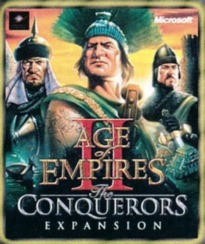
WESTEND

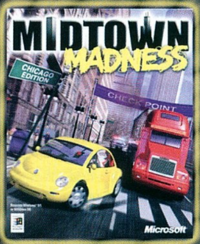
Citycenter Üzletközpont, Lechner Ödön körút 7.
1135 Budapest, Váci út 1-3. Tel: 238-7075
Nyitva: minden nap 10-21-ig
(szombaton és vasárnap is!)

A hónap szenzációs akciói

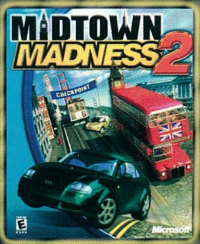


+





+



Age of Empires 2 + The Conquerors

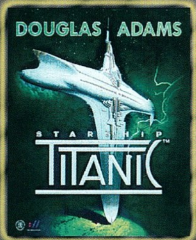
14.990 + 9.990 = ~~24.980~~ helyett

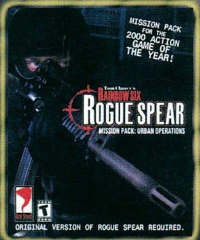
MOST CSAK **15.990,-**

Midtown Madness + Midtown Madness2

9.990 + 14.990 = ~~24.980~~ helyett

MOST CSAK **16.990,-**





MS Flight Simulator 2000
~~19.990,-~~ helyett
9990,-

Starship Titanic
~~3990,-~~ helyett
1.990,-

Screamer 4x4
~~9990,-~~ helyett
7.990,-

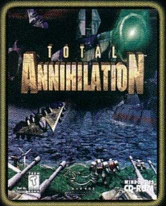
Rogue Spear: Urban Operations
~~9990,-~~ helyett
6.990,-

... a legkedvezőbb árú játékszoftvereket továbbra is nálunk találod ...

Incubation 990,-

GP 2 Manager 990,-

Total Annihilation 790,-



On-line Games ~~1.990,-~~ helyett

990,-

12 internetes játék pl: Outpost 2, Birthright, 3D Ultra Minigolf, You don't know Jack, Lords of the Realm II, Red Baron 2, stb.

Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek! Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

A hirdetésben szereplő dobozképek csak illusztrációk, a termékek valós csomagolása ettől eltérhet!

AKCIÓS BÓN ÉRVÉNYES: FEBR. 20-TÓL MÁRC. 20-IG

HITMAN: CODENAME 47

BEVEZETŐ ÉS ALAPSZABÁLYOK

Sasa cikke a 2001/01-es PC GURU-ban kiváló alaphangot, kedvet szolgáltat a játékhoz. Azonban nehézsége, misszióinak sokszínűsége és a többféle megoldási lehetőség számtalan elakadási forrást takar. Ezért tartottuk szükségességét ennek a végigjátszásnak, melyet a játékhoz kiadott „Service Pack 1" feltelepítése után végeztem el. A leírás mindig az általam alkalmazott taktikát és megoldást tartalmazza (felszerelési tippel egyetemben), természetesen más sikeres teljesítési útvonalak is léteznek!

Emberünk, a kameranézettől függetlenül nem gyilkológép, és nem is állig felfegyverzett kommandós. Éppen ezért a missziókat csöndben, zajtalanul, a lehető legnagyobb körültekintéssel kell végrehajtania (a la Thief 1-2). Minden ok nélkül senki nem fog minket megtámadni, azonban fegyveresen egyből potenciális gyilkosnak néznek majd – a civilek rémülten rohangálnak, a katonák tüzet nyitnak ránk, vagy a járókelők viselkedéséből következtetve indulnak a veszélyforrás (jómagunk) keresésére. Ezért minden misszió elején ajánlott annak megtervezése, a terep körbeszaglászása anélkül, hogy bárkit örökre elnémítanánk. Ily módon nem csak az előttünk álló feladatot ismerjük meg behatóbban, de pontosabban meghatározhatjuk a végrehajtásához szükséges felszerelést is. Ennyit előljáróban, most következzék a:

VÉGIGJÁTSZÁS
1. TRAINING

...a hang a fülünkbe szól: szabadok vagyunk. Vegyük fel a padra készített ruhát, majd szálljunk a liftbe. Rövid ügyességi rész befejezésével – itt a létrán fel-lemászást és a szakadék átugrását gyakorolhatjuk – megérkezünk a fegyveres kiképzéshez. A kés és a zongorahúr funkcióját ízlelhetjük meg a próbababán (szemből és hátulról is támadjunk rá), majd a lőtérre érünk. A három részből álló teremcsoportban a játékban előforduló fegyverek nagy részét kipróbálhatjuk, a különböző távolságban elhelyezett lőtáblákon pedig hatékonyságukról is ízelítőt kapunk. Különösen ajánlott a „Blaser Jagdwaffen R93 Sniper" jobb megismerése, használatának elsajátítása. Miután itt végeztünk, menjünk fel a lifttel, húzzuk elő valamelyik tetszőleges fegyvert, és habozás nélkül lőjük le a felénk sokkolóval a kézben közeledő őrt. Lépjünk a holttest mellé, vegyük fel a ruháját, tegyük el a fegyvert, és halálos nyugalommal álljunk a zárt ajtó elé. A túloldalon álló őr ekkor kinyitja azt, sétáljunk át, majd végezzünk vele is.

2. KOWLOON TRIADS IN GANG WAR

Hong-Kong és a triászok világa. Első komoly bevetésünkre szökésünket követően egy évvel kerül sor. Megbízónk szeretné, ha a két legerősebb triász, a Kék Lótusz és a Vörös Sárkány között háború robbanna ki, ennek első lépéseként közbe kell avatkoznunk közvetítőik tárgyalásán. A találkozóra a Chiu Dai Parkban kerül sor, ahova a Vörös triász feje, Lee Hong legbizalmasabb emberét küldte el; vele kell végeznünk. A feladathoz csak a távcsöves puskára van szükségünk, melyet előrelátóan aktatáskában viszünk magunkkal. A térképen jól látható, hogy négy, különböző lifttel a park négy oldalán álló ház tetejére juthatunk fel. A választás ízlés kérdése, a célpont bármelyik háztetőről leszedhető. Célszerű a puskát a liftben, még felfelé haladva összeszerelni, majd azt fogva várni egészen addig, amíg a tárgyaló felek el nem foglalják végleges helyzetüket a szobor előtt. Nyugodtan célozzunk, de csak és kizárólag a Vörös Sárkány közvetítőjét lőjük le! Tegyük el a fegyvert, szaladjunk a liftbe, és ott rakjuk azt vissza az aktatáskába. Ha eléggé gyorsak voltunk, akkor az érkező helikopter nem jelenthet veszélyt.

Gyakoroljunk a próbababán!

Végül kényelmes tempóban sétáljunk vissza az autóhoz.

3. AMBUSH AT THE WANG FOU RESTAURANT

Lee Hong dühétől tartva a Kék Lótusz triász titkos megbízottat küld a Wang Fou étterembe (mely Lee Hong tulajdonában áll), hogy személyesen kérjen elnézést a Vörös Sárkány triász fejétől, és magyarázattal szolgáljon. A megbízott páncélozott limuzinban, kísérettel érkezik, ráadásul az étteremtől távolabb még négy ember vár bevetésre, amennyiben Lee Hong nem lenne elnéző. Feladatunk az összes, Kék Lótusz triásztag likvidálása. Felszerelésként autóbombára és Oyabun késre lesz szükségünk. Rögtön jobb oldalra pillantva láthatjuk a távolban várakozó három kékruhás őrt (a negyedik a sarok mögött bújt meg), ők is célpontjaink. Vigyázzunk, hogy a limuzin ne gázoljon el minket, majd lopakodásra váltva lépkedjünk a csatornanyílás mellé. Várjuk meg, amíg a sofőr megjelenik, hogy elintézze szükségletét - az oldalról közeledő civilt se ijesszük meg -, majd húzzuk elő a kést, és vágjuk át a torkát. Tegyük el a kést, húzzuk fel a ruháit, a holttestet pedig oldalazva, majd jól irányzott (egér)mozdulattal juttassuk a kanális fenekére – így mi nem esünk bele. Térjünk vissza a várakozó limuzinhoz, vegyük elő a bombát, és helyezzük azt az autó belsejébe. Menjünk vissza a saját kocsinkhoz – hamarosan üzenetben kapunk értesítést, hogy a találkozó véget ért, és a megbízott úton van hazafelé -, ekkor nyúljunk a zsebünkbe a detonátorért, majd várjunk egészen addig, amíg a limuzin a négy őr közé nem ér, és kéjes mosollyal nyomjuk meg a

Már csak a részvevők hiányoznak.

Semmit sem sejtenek abból, ami hamarosan történni fog.

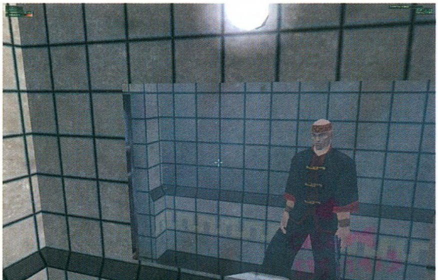
gombot. Végezetül sétáljunk az autónkhoz.

4. THE MASSACRE AT CHENG CHAU FISH RESTAURANT

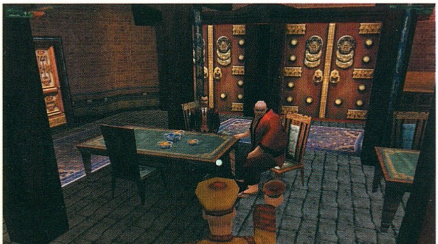
A két triász közötti viszony kezd elmérgesedni, ezért maga a rendőrfőnök - akit mindkét érdekelt fél rendszeresen lát el kenőpénzzel – lép közbe. Semleges helyen rendez találkozót, melynek lebonyolításáért vállalta a felelősséget, hiszen a helyszínt embereivel biztosítja. Feladatunk ennek a találkozónak a szabotálása: a Vörös Sárkány közvetítőjét kell meggyilkolnunk, holttestét elrejtenünk, majd a rendőrfőnökkel kell végeznünk és a tett színhelyén a közvetítőtől zsákmányolt Amulettet otthagynunk. Felszerelésként Oyabun kést és hangtompítós Berettát vigyünk magunkkal. Első lépésben szükség van a tetthely előkészítésére: menjünk a térkép közepén található étterembe, ahol beszéljünk a csapossal. Ez az úriember máris megajándékoz minket a mellékhelyiség kulcsával, ide menjünk is be, vegyük elő a Berettát, majd ejtsük a földre. Távozzunk az ajtón, és induljunk el északnak, ahol a kanális előtt található zebránál várakozzunk. Kis idő elteltével, keleti irányból közeledve megjelenik a Vörös Sárkány triász közvetítője. Kapcsoljunk lopakodásra, várjunk egészen addig, míg a célpont a zebra magasságába nem ér, majd mögé kerülve vágjuk át a torkát. Ragadjuk meg a holttestet, és húzzuk a kanális felé, majd ejtsük bele. A létra segítségével másszunk le, vegyük el a ruháját és az alsónadrágjába rejtett Amulettet. Másszunk ki, és térjünk vissza az étterembe, ahol ekkorra már a Kék Lótusz triász közvetítője és a rendőrfőnök is elfoglalta a helyét. A motozás után már bent is vagyunk, elsőként helyezzük el az Amulettet a tárgyalóasztal közepén, majd beszéljünk a rendőrfőnökkel, aki furcsállja európai mivoltunkat, de természetesen engedélyezi, hogy használjuk a mellékhelyiséget. Bent vegyük magunkhoz a Berettát, tépjük fel az ajtót, és anélkül, hogy belépnénk az étterembe (a csapos kezében különösen veszélyes, lefűrészelt csövű puska lapul), lőjük fejbe a rendőrfőnököt. Kitör a pánik, a rendőrök beözönlenek az étterembe, mi azonban várjunk egészen addig, amíg valaki ránk nem nyitja az ajtót, és csak ekkor ugorjunk ki az ablakon. Nagy kört leírva szaladjunk vissza az autónkig.

5. THE LEE HONG ASSASSINATION

A Vörös Sárkány triász nem áll többé a rendőrség védelme alatt, így elhárult előlünk a végső akadály, hogy végezzünk vezetőjével. A rendkívül szerteágazó és nehéz küldetéshez pontos időzítésre és határozott cselekvésre van szükség, fegyvereket illetően viszont elegendő az Oyabun kés és a hangtompítós Beretta. Első lépésként, miután bejutottunk az étterembe, álruhára van szükségünk, hogy szabadon mozoghassunk. Rögtön ki is szúrhatunk egy magányos őrt, aki közvetlenül a BAR felirat előtt álldogál, a raktárszobának háttal. Várjuk meg, míg a körútján haladó őrnő elhalad, lépjünk a raktárba, kapcsoljunk lopakodásra, húzzuk elő a kést, és vágjuk el az őr torkát. A holttestet vigyük a raktárba, vegyük fel a ruháját, és máris szabadabban mozoghatunk. Lépjünk be a BAR-ba, ahol balra fordulva beszéljünk a csapossal, aki segítsége jeléül nyit nekünk egy számlát, és a konzumhölgyekhez vezető „belépőkártyával" lát el, további kérdezősködésünkre pedig azt is elárulja, hogy az alagsorban lebukott CIA-ügynököt tartanak fogva. Következő feladatunk a Bordély (Brothel) megkeresése: térjünk vissza a Lobby területére, forduljunk keletnek, majd megérkezve a nagyobb terembe lépjünk a kövér emberhez, aki ellenőrzi a „belépőkártyánkat", és továbbenged. A lépcsőkön felérve máris beszélgethetünk a konzum-részleget vezető öreg hölggyel, aki felajánlja nekünk leggyönyörűbb leánykáját. Kövessük hát a fiatal hölgyet a szobába, majd elegyedjünk vele beszélgetésbe: megtudhatjuk, hogy a lány hajlandó segítséget nyújtani (légyott során sikerült hozzáférnie Lee Hong széfjének a kombinációjához, mely a vezér alsónadrágjában lapult), ha megszöktetjük. Ismételten kövessük a hölgyet, aki a tetőn át szándékszik megszökni, nekünk csak meg kell őt védenünk. A szemetes mögött lapuljunk egészen addig, amíg a Vörös Sárkány ruhájába bújtatott őr meg nem fordul, majd lépjünk elő Berettával a kézben, és egyetlen fejlövéssel végezzünk vele, a hullát még elrejtenünk sem kell. Vegyük fel a ruháját, majd engedjük útjára a hölgyet, aki elárulja a széf kódját. Visszafelé lépjünk be a három egyforma ajtó bármelyikén, és a konyhában találjuk magunkat. Bal kéz felé hamarosan keskeny, lefelé vezető lépcsőt találunk, induljunk el rajta. Máris az alagsorba érkeztünk, ahol nyugodtan járhatunk-kelhetünk. Hamarosan észreveszünk egy mélyedést ajtóval, mely előtt őr strázsál, aki el is zavar minket. Ne törődjünk még vele, inkább várjuk meg az őrjáratozó fegyverest, és kövessük. Hamarosan hosszabb időre megáll, ekkor lépjünk akcióba, végezzünk vele, és holttestét húzzuk a ládák mögé a zsákutcába. Térjünk vissza az előző őrhöz, álljunk közvetlenül mögé, öljük meg, majd nyissuk ki a zárt ajtót, és húzzuk be a hullát. Bent, csuklóival megbéklyózva, az USA-zászlaját stilizáló alsóneműben találjuk meg az elfogott ügynököt, aki szabadságáért cserébe elárulja a széf pontos helyét. (FONTOS: ezen a ponton eltérés tapasztalható, a térképen ugyanis a házban található, összesen három széf egyike véletlenszerűen villan fel. Csak a felvillanó széfet szabad kinyitnunk, a másik kettő ugyanis a riasztót hivatott megszólaltatni!) A keresett széf a Bordélyban van, sietssünk oda, azonban az itt álló őr hajthatatlannak bizonyul, ezért a hangtompítós Beretta segítségével szabaduljunk meg tőle (amint elfordul: fejlövés). Helyezzük mellényzsebünkbe a Jade Figurát, és induljunk el vele a Gyógynövény Bolt felé, mely piciny üzlet az éttermi részlegből nyílik. Itt beszélgetésbe elegyedünk az idős úrral, minek utána méreggel teli üvegcsét veszünk át.


Jóképű vagyok és magabiztos. Na, nyissuk ki azt az ajtót!

A Vörös Sárkány tárgyalópartnere már a zebráig sem jut el.


Hong Úr! A finom leves tálalva van.

Hát, nem mondom, igényes kertet tart fenn ez a Lee fiú!

Ez volt a VIP-helyiség, de most már kicsit elnéptelenedett.

Ezután az étterembe visszatérve megpillantjuk Lee Hongot és személyes testőrét, az óriási Tzunt. Tudjuk, mit kell tennünk: bizonyára sikerül megölnünk a triász vezérét, ha felszolgálunk neki egy adag finom, ízes, méreggel dúsított levest. Ehhez először megfelelő ruhát kell szereznünk, ezért kövessük az egyik pincért. Nemsokára a mellékhelyiségbe érünk, ahol végezzünk vele, és vegyük el ruháját, holttestét pedig rejtsük el az egyik WC-ben. Újsütetű felszolgálóként látogassuk meg a konyhát, álljunk az őr mögé, várjunk türelmesen, amíg a szakács elfordul, és öljük meg. Holttestét húzzuk a dobozok mögé, lépjünk oda a leveshez - a szakácsot továbbra is tartsuk szemmel -, majd a megfelelő pillanatban öntsük a mérget a levesbe. Szolgáljuk fel Lee Hongnak. Tzun közbelépésére azonban nem számítottunk, aki gazdája előtt maga kóstolja meg az ételt. Rövid dulakodás után lelőjük, közben Lee Hong egérutat nyert, és bezárta főhadiszállásának központi kapuját. Azonnal rejtsük el a fegyvert, és hagyjuk ott Tzun hulláját, így a kiabálásra érkező őrök nem fognak gyanút, majd térjünk vissza a mellékhelyiségbe, és vegyük vissza a Vörös Sárkány uniformist. Menjünk az alagsorba, keressük meg a liftet, és utazzunk még lejjebb. A következő lifttel feljebb jutunk, itt találunk egy AK47-est is, viszonylag sok munícióval. Vegyük fel mindet, a fegyvert akár kézbe is vehetjük, senkinek nem fog feltűnni, amíg ilyen uniformis van rajtunk. Az utolsó lift (térkép északi része) egyenesen Hong főhadiszállására vezet, ahol a lépcsőn fellépdelve találjuk meg magát a vezért, amint éppen idegesen, az előző események hatása alatt fel-alá járkál. Célszerű őt a saját szobájában az erkély előtt állva lelőni, de mi a szemközti szobában helyezkedjünk el, így a holttestet észlelő és segítségre rohanó őröket fedezékből, zavartalanul lőhetjük le (mindössze újratölteni ne felejtsünk el). Ha mindenkivel végeztünk, olvassuk el a Hong zakójában talált levelet, majd menjünk le a lépcsőn, ereszkedjünk le a motorcsónakhoz, és hagyjuk el Hong Kongot.

6. FIND THE U'WA TRIBE

Következő célpontunk a kolumbiai drogbáró, Pablo Belisario Ochoa. Ez a veszélyes bűnöző néhány évvel ezelőtt ismeretlen helyen rejtőzött el, első feladatunk a rejtekhelyéhez vezető kerülőút megtalálása lesz, amiben segítségünkre egyedül az itt élő bennszülött U'Wa törzs lehet. Bizalmukat megnyerhetjük, ha a közelmúltban lezuhant szállítógép roncsai közül megszerezzük az istenségüket ábrázoló Aranyszobrot. Kevlár mellényt, látcsövet, iránytűt, AK 47-est és Pentagon kést mindenképpen vigyünk magunkkal. Rögtön induljunk a gép keresésére délkeleti irányban, s amennyiben őrjáratba futnánk, rejtőzködve kerüljük meg őket. A roncshoz érve a törzs mellett fekvő Aranyszobrot vegyük magunkhoz, és húzódjunk vissza az őserdőbe. A térkép keleti szélén látható „pöttyök" a törzs kunyhóit jelképezik, a folyómeder mellé érve vegyük arra az irányt. Amint a két őrhöz érünk, vegyük elő az AK47-est, és pontos, rövid sorozattal szabaduljunk meg tőlük, végül öltsük magunkra egyikük ruháját. A falu közelében emeljük kezünkbe az Aranyszobrot, hiszen csak így bizonyíthatjuk, hogy jó szándékkal közeledünk. A törzsfőnök bizalmát elnyertük, de segítséget csak akkor ígér, ha kiszabadítjuk fiát, akit a maffiózók a „Nagy Hídhoz" magukkal hurcoltak. A folyó mellett nyugati irányba indulva érkezünk célba. Nyugodtan nézzünk körbe, a foglyot rendkívül sokan és biztonságosan őrzik (egy-egy őr a tornyokban, kétkét őr a parton és hárman közvetlenül mellette), ezért mindenkép-

Ez a lezuhant repülőgép. Sehol egy teremtett lélek (jaj, de itt van egy holttest).

Ő a törzsfőnök. Segítségemet kéri.

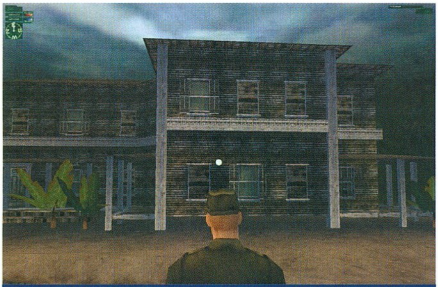
Híd a Kwai folyón. Akarom mondani majdnem, ez itt U'Wa konstrukció.

Van itt minden, bennszülöttek, totemoszlop, liánok, meg én, malaccal a kézben.

pen lövéseket fogunk kapni, de nem mindegy, hogy mennyit és hogyan. Másszunk fel az őrtoronyba, kapcsoljunk lopakodó módra, és amint az őr hátat fordít társainak, késeljük meg. Rakjuk el a kést, forduljunk meg, kapjuk fel a távcsöves puskához tartozó munícókat, végül a puskát, és késlekedés nélkül kezdjük el az őrök leszedését igyekezve végig fejre célozni. Először a híd közepén állókkal kezdjük, majd a közvetlenül alánk gyűlőket, végül pedig a túlparton strázsáló őrt vegyük célba – végig vigyázva a fogoly testi épségére. Ha végeztünk, másszunk le, öltsünk magunkra új uniformist, és térjünk vissza a törzshöz (ne dobjuk el az R93-ast!) úgy, hogy ne a foglyot, hanem a folyót kövessük. Láthatjuk, hogy a fiú az apja mellett áll, lépjünk hát oda hozzájuk, a törzsfőnök ekkor ad engedélyt az általuk tákolt függőhíd használatára.

7. THE JUNGLE GOD

Az indián törzs szent területére értünk, melyet Tezcatlipoca, a Halál Istene őriz. Videofelvétel tanulsága szerint ő nem más, mint egy hatalmas méretű jaguár. A hídon átérve azonnal rántsuk elő az R93-ast, és végezzünk minden őrrel, amennyit észreveszünk (illetve amennyi muníciónk van). Kezdjünk el óvatosan délnyugati irányban, a folyómeder mellett haladni. Nemsokára megérkezünk arra a tisztásra, ahol malacok szaladgálnak, először az őket őrző őrrel, majd az egyik disznóval végezzünk. Dobjuk a vállunkra az állat tetemét, és induljunk el a térképen felkiáltójellel jelölt, délkeleten található területre. Amint észrevesszük a vérrel borított áldozati oltárt, tudjuk, mit is kell tennünk, de még ne tegyük! Dobjuk le a malacot, nézzük meg jobban a térképet: a középső részen található épülethez fussunk, mely valószínűleg templom volt. A lépcsőkön felérve észrevehetjük, hogy a tér közepén

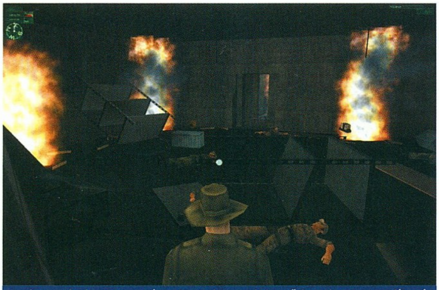


A szembelévő emeleti ablak Pablo szobájából nyílik. Fel kell jutnom hozzá.

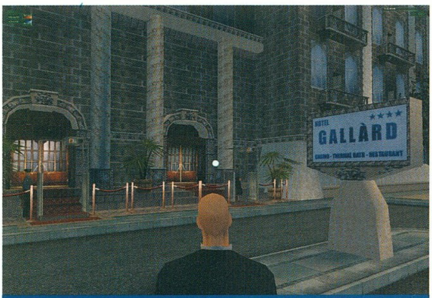
lyuk dereng, ide leesve találunk egy M16A2-est, bőséges munícióval. Térjünk vissza az oltárhoz, helyezzük rá a disznót, erre a jelre a jaguár ráveti magát, és jóízűen falatozni kezd, mi pedig a puskát felvéve ellépkedhetünk mellette, egyenesen a földalatti járatig.

8. SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND

Pablo rejtekhelyét katonai milícia őrzi. A cél viszont nemcsak a drogbáró likvidálása, hanem laboratóriumának megsemmisítése is. Előbújva rögtön vadonatúj kevlár mellényt vehetünk fel (még kettőt találhatunk a térképen, egyet az egyik sátorban, egy másikat pedig délen a felkiáltójel mellett), ezután kerüljük meg a bázist, hiszen bejutni csak déli irányból tudunk. Rögvest nyissuk ki a laboratórium felé található kaput is, mert legközelebb, mikor erre jövünk, nem lesz időnk megállni. Vizsgáljunk át minden sátrat, az egyikben M16A2-eseket, a másikban Minigunt találunk, jegyezzük meg helyzetüket, majd járjuk körbe a házat. A főbejáraton (déli oldal) és hátulról lehetetlen a csendes bejutás, ezért kísérletezzünk oldalról. Nyugaton mindössze egyetlen őr tartózkodik, lopózzunk mögé és vágjuk át a torkát, majd a következő szobában tartózkodó társának is. Vegyük elő az M16A2-est, melyet még az előző pályán szereztünk, és haladjunk tovább. Keressünk egy megfelelő, jól védhető pontot, és határozottan lőjünk a levegőbe: hamarosan egész hadsereg tódul majd befelé az ajtókon, de ha hátunkkal a falnak feszülve egyből elbánunk a gonosztevőkkel, akkor minimális sérülésekkel megúszhatjuk a kalandot. Amint a katonák beáramlása megszűnik, lépjünk a holttestekhez, és keressük meg a Desert Eagle-öket (ez a fegyver a legalkalmasabb a Pablo elleni harchoz), majd megtalálva azokat óvatosan kutassuk végig még egyszer az első szintet. Menjünk a második emeletre, de mielőtt a középső, duplaszárnyú ajtót felnyitnánk, füstöljünk ki mindenkit az oldalsó szobákból. Végezetül vegyünk kézbe két Desert Eagle-t, álljunk a központi ajtó mellé (!), és nyissuk ki. Pablo rövid beszéd után őrülten tüzelni kezd M60-asából, mi hajoljunk ki a sarok mögül, és célozzunk pontosan a fejére. A drogoktól nem érez fájdalmat, rengetegszer szakítja még meg párbajunkat csevegéssel, de végül csak feladja a harcot, és holtan terül el. Rögvest lépjünk az asztalához, és vegyük fel a bombát, majd készüljünk föl az újabb őrök megjelenésére. Végezve velük rontsunk ki a házból, és rohanjunk a laboratórium irányába. Már a lejtőn lefelé nyissunk tüzet a katonákra, és készüljünk fel a túloldalról átszaladó őrökre. A bent lévő katonák nem fognak kirohanni, feladatuk a laboratórium védelme. Ha kint tiszta a helyzet, akkor nyissunk be, és végezzünk mindenkivel, majd belépve helyezzük el a bombát a ládákon. Kilépve célozzuk meg a felszállópálya melletti hangárt (Pablo házától keletre), és eredjünk futásnak M16A2-vel a kézben. Senkivel ne álljunk le lövöldözni, csak a velünk szembeálló katonákat lőjük le, majd bújjunk a hangár jótékony védelmébe.



Leromboltam az egészet, csak az a lebegő bomba ne rondítaná el ezt a csendéletet.



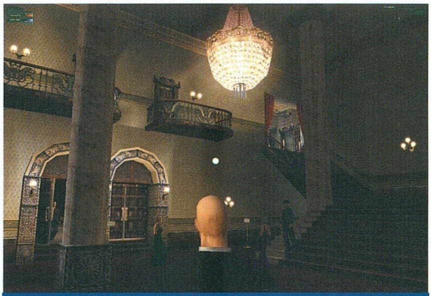
Gallárd Hotel. Lehet, hogy valahonnan ismerős ez már nekem.

Virágok; ez legalább helyesen van leírva. Bizsergető érzés ilyet látni egy játékban.

Vegyük elő a detonátort, robbantsuk fel a labort, végül pedig lépjünk oda a kisgép mellé, és szálljunk be.

9. TRADITIONS OF THE TRADE

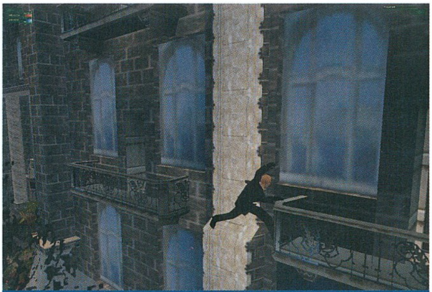
Budapest, Gallárd Hotel (inkább Gellért Szálló, nem?). Információk szerint itt kerül sor a világ vezető nagyhatalmainak részvételével megrendezett béke-konferenciára. Azonban az osztrák terrorista, Frantz Fuchs fel akarja robbantani a hotelt, így változtatva meg a világ sorsát. Mivel a Hotel bejárata előtt fémdetektorokat helyeztek el, ezért semmilyen fegyvert nem tudunk magunkkal vinni, csak zongorahúrt és kevlár mellényt. Belépve rögtön jelentkezzünk be, így meg is pillanthatjuk, hogy Fuchs a keresett álnéven – Heinrich Wulff – a 202-es szobában lakik. A második emeletre érve az ajtó előtt hajthatatlan őr áll. A terv a következő: valahogyan be kell jutnunk a szomszédos szobába, hátha onnan át lehet jutni a terroristához. Ehhez először kulcsra van szükség, ezért kövessük az egyik takarítófiút, és csenjük el tőle a kulcsot (amikor a zárban hagyja). Ezzel már be is juthatunk a 201-es szobába. Az erkélyre érve várjuk meg, amíg a túloldalt eltűnik a kinti őr, és csak akkor ugorjunk át, majd óvatosan nyissunk be az ajtón, és végezzünk vele. Vegyük fel a cédulát, menjünk a szoba ajtajához, nyissuk ki, végezzünk a kint álló őrrel, húzzuk be a holttestet, és az ajtóra akasszuk ki a „Don't disturb" cédulát. Így biztosak lehetünk benne, hogy ide nem jön többet takarítófiú, aki riasztaná a biztonsági személyzetet. Térjünk vissza a tükörhöz, vegyük fel a leveleket, a névjegyet, a szobakulcsot és a pisztolyt, majd óvatosan nyissuk ki a fürdő ajtaját és, lőjük fejbe a terroristát, mielőtt kiabálásba csaphatna. Távozás előtt vegyük magunkhoz a szekrény előtt heverő aktatáskát (ebben szállították ide a bombát). A folyosón olvassuk át a leveleket, és nézzük meg a névjegykártyát. Ezekből kiderül, hogy a Fritz nevű fogorvost kell megkeresnünk, a bombát ő rejtette el; a térképre ránézve meg is találjuk a rendelőjét a harmadik emeleten, használjuk a tűzlépcsőt, majd a tetőn (Rooftop) menjünk a nyugati szárnyba, ahol található. A testőr nem enged be, de a titkárnő kifecsegi, hogy Fritz éppen a fürdőben van – a táskát hagyjuk itt az iroda előtt. Eredjünk hát utána, használjuk ismét a tűzlépcsőt, majd kanyarodjunk be a férfiak fürdőrészlegébe: muszáj levetkőznünk, hogy bejuthassunk. Fritz rövid pancsolás után a szaunába veszi az irányt, mi is tartsunk vele, ahol elárulja, hogy nem maradhat bent sokáig, mert a szíve nem bírja az ilyen megterhelést. Egyéb sem kell nekünk, kirohanva elcsavarjuk a gőzcsapot, az ajtót pedig zárva tartjuk, így fullasztjuk meg a fogorvost. Halála után alsónadrágjából (ebben a játékban mindenki ide dugja személyes holmijait) előkerül a röntgenszoba kulcsa. Térjünk vissza a tetőre (Rooftop), de ne menjünk be a nyugati szárnyba, hanem nézzünk északra, ahol nyitott ablakot láthatunk. Várjuk meg, amíg az őr elhalad, és fussunk neki a szegélynek, máris az ablak mellett találjuk magunkat, másszunk rajta be, a bent álló őrt pedig a zongorahúrral fojtsuk meg. Szintén végezzünk az ajtó előtt álló őrrel (ő nem engedett be ide az imént), lépjünk ki az aktatáskáért, majd térjünk vissza a hátsó szobába. A kulccsal nyissuk ki a röntgenszobát, a bombát helyezzük a táskába, és a fémdetektorokat kikerülve vigyük azt le egészen a főbejáratig. Nyissuk ki a kaput, vegyünk nagy levegőt, és kezdjünk el rohanni.



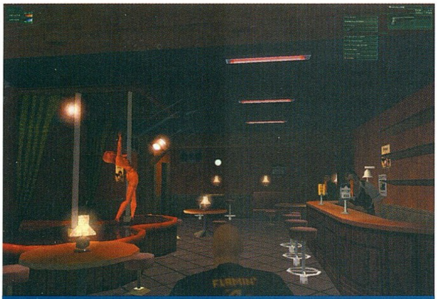
Meg kell hagyni, belülről igazán pompás ez a Hotel.

10. GUNRUNNER'S PARADISE

A Vörös Sárkány terroristáit és Pablo csapatait is Arkadij Jegorov (Boris) látta el fegyverekkel. Most eljött az idő, hogy vele is leszámoljunk, erre Rotterdamban kerül sor. Első lépésként meg kell találnunk őt, ezt összeköttetője, Ivan segítségével tehetjük meg. Ivan áll kapcsolatban a kikötői bandákkal, melyeknek szintén Boris szállít fegyvereket. A küldetéshez hangtompítós Beretta és MP5-ös, illetve kevlár mellény viselése ajánlott, hasznos lehet még a távcső és az iránytű is. Néhány lépés után máris potenciális áldozatra lelünk, kövessük a bandatagot (vigyázva a vonatra) egészen a bódék hátáig, ahol végezzünk vele és öltsük fel divatos szerelését. Most már nyugodtan bemehetünk a banda törzshelyére, a „Kinky Cola"-t reklámozó lebujba. Beszéljünk a csapossal, aki engedélyezi, hogy a show után a színfalak mögött találkozzunk a táncosnővel. A hölgy elfogadja ajánlatunkat, és elcsalja az autót őrző bandatagot, addig mi nyugodtan a kocsira szerelhetjük a GPS-adót. A magánszám után a banda két tagja kocsiba pattan, és titkos raktárukba száguld, ahová éppen Ivant várják. (FONTOS: ezen a ponton eltérés tapasztal-

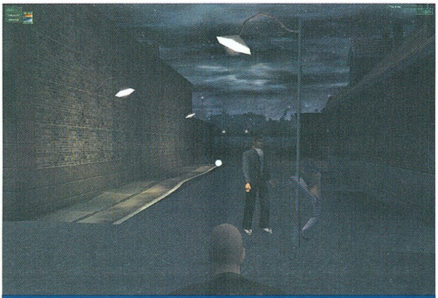


Klasszikus jelenet: a mélység áthidalása a 201-202-es szobák között.



A segítőkész táncosnő.

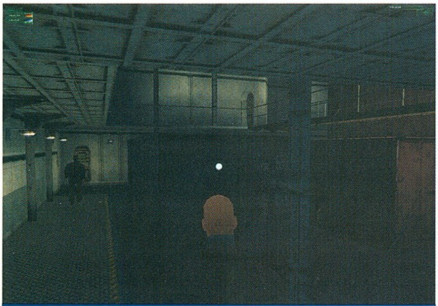
ható, a térképen ugyanis a három raktárépület valamelyike véletlenszerűen villan fel.) Következő feladatunk a körbe-körbejáró mozdony irányítása, mely a megfelelő váltók átkapcsolásával történik meg, így a szerelvény utat tör oda, ahova másképpen nem tudnánk eljutni. Figyelmesen hatoljunk előre, ugyanis az épület kutyákkal őrzött, ezek a fenevadak pedig komoly sérüléseket képesek ejteni! Miután a kutyákkal végeztünk, lépjünk az autóhoz, és szerezzük vissza a GPS-adót, majd keressük meg a raktár emeleti részére vezető lépcsőt, és MP5-össel a kézben, lépjünk be rajta. Óvatosan szaglásszunk körül, majd az egyik őrre lőve igyekezzünk őket felcsalni hozzánk, így egyesével szabadulhatunk meg tőlük. Amint mindenkit lelőttünk, üzenetet kapunk, hogy Ivan három perc múlva megérkezik a pénzért. Az emelvényen hagyott hullákkal ne törődjünk, de a földön fekvőket húzzuk biztonságos helyre (középső dobozok mögé), mert Ivan a legkisebb gyanús eseményre fogja magát, és meglép. Végül rohanjunk az aktatáskához, és helyezzük el benne a GPS-adót. Ivan a raktárba belépve körbeszaglászik, aztán a pénzt magához véve elsiet.



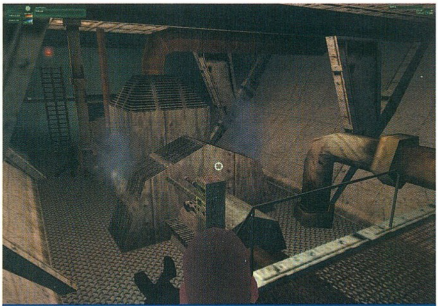
Privát táncelőadás.

11. PLUTONIUM RUNS LOOSE

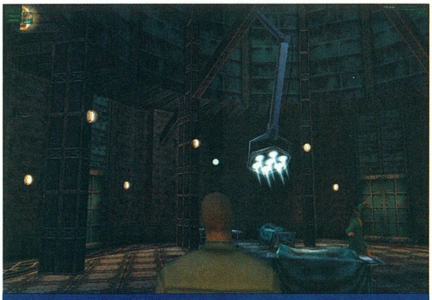
Megtaláltuk a dokkot. Most azonban ennél sokkal nehezebb feladat elé nézünk, végeznünk kell a fegyverárussal, aki a legkisebb gyanús jelre kereket old: magyarul az őrök halott társukat észlelve jelentik az eseményt Borisnak, aki először élesíti az atombombát, majd limuzinjába pattan, és elhajt. A küldetéshez mindenképpen szükséges a távcső, az iránytű, a kevlár mellény, a Pentagon kés, az MP5-ös és a hangtompítós Beretta. A létrán felmászva, és máris az első őrt ártalmatlanítva őruniformist szereztünk, mellyel az első, őrzött kapun sikeresen továbbjutottunk. A második kapun azonban már nem engedtek át, de amint az előttem haladó őr nyomába szegődtem, és őt közelről követtem, én is átmehettem rajta. Ugyanezzel a technikával jutottam túl a következő kapukon is, miközben továbbra is kelet felé tartottam. Ekkor délnyugatra, a hajó felé vettem az irányt, először azonban a vízpart mellett cirkáló őrökkel végeztem, és rejtettem el őket a part mentén heverő ládák mögött. A hajó felé közeledve két nagyméretű raktárépületet és a hozzájuk tartozó őröket pillantjuk meg. A délebbre fekvő raktár (Pakhuis#14) őrét szemeljük ki, majd amikor délkeletre ér, és éppen elhalad a légkondicionáló előtt, végezzünk vele. Hamarosan érkezik a társa, aki észrevette a hullát, de ahelyett, hogy kiabálna, előbb ideszalad, lőjük hát le őt is. Most már akadálytalanul juthatunk el a hajóig, de a matrózok addig nem hajlandók felengedni, amíg nincs rajtunk megfelelő öltözet (matrózruha). Ideális helyen szerezhetünk, a hajó déli részénél magányos tengerész áll, gondoskodjunk róla, hogy ruhája a miénk legyen. Menjünk a hajó fedélzetére, keressük meg az első szint legészakibb szobáját, melyet két tengerész őriz: Boris itt rejtőzik. Az MP5 segítségével villámgyorsan lőjük le mindkét őrt, és várjunk a menekülőre a nyílt téren (a szobájától déli irányban): Boris élesíti a bombát, és előttünk átszaladva próbál egérutat nyerni. Ezt nem engedhetjük, ezért lőjük le, mielőtt megléphetne. Ezután menjünk a gépházba, mely a harmadik szinten található, innen megtaláljuk a bombát és hatástalaníthatjuk is. Végül térjünk vissza a hajó fedélzetére, itt északi irányban elindulva jutunk fel a kapitányi hídra, vágjuk át a kapitány torkát, indítsuk be a motorokat (amennyiben



Most a raktérben járok, innen lépcső vezet lefelé a gépházba.



Gépház, ex-szerelőkkel.



A fő "trancsírozó-szoba". Egyedi hangulata van.

E lift alatt rejtőzik a titkos lejárat.

valaki meggátolná, hogy a motorok felpörögjenek, ereszkedjünk vissza a gépházba és végezzünk az akadékoskodóval), és hajózzunk ki.

12. THE SETUP

Körbeutaztuk a világot, végrehajtottunk számos nehéz küldetést, miközben kiderült, hogy mindegyik megrendelés ugyanattól az embertől származott. Valakinek útjában voltak ezek a nagyhatalmú bűnözők, valaki meg akart tőlük szabadulni, ördögi tervet forralhat. Most ugyanez a személy Kovacs doktort, egy szigorúan őrzött ideggyógyintézet vezetőjét akarja megöletni. Felszerelésként csak kevlár mellényt csatolhatunk fel. Belépésünk után az őr beenged Kovacshoz, de azonnal riasztja is az őrséget. Menjünk hát fel a második emeletre, egészen az irodákig (office), de ne ide menjünk be, hanem a lifttől nyugati irányba fekvő szobába. A falon a vöröskereszt jelét láthatjuk, ebből a dobozból vehetjük ki a mérgezett tűt. Még ne vegyük azonban elő, csak készítsük ki, és menjünk be Kovacs irodájába, és kerüljünk mögé. Felismerjük a doktort, aki azonban elárulja, hogy a kísérleteket, melynek egyik terméke, mi magunk, a 47-es klón vagyunk, Prof. Ort-Meyer vezette. Ettől függetlenül szúrjuk nyakon, így még segítséget sem tud kérni, majd vegyük fel köpenyét, végül pedig a falán lógó kulcsot, és háborítatlanul közlekedhetünk az intézetben. Mikor kilépünk az iroda ajtaján, megérkezik a SWAT-csapat, de ameddig nem viselünk fegyvert, és orvosi köpenyben rohangálunk, fel sem figyelnek ránk. Következő feladatunk a fegyverkezés, ehhez minden második emeleti sarokból próbáljunk meg a padlásra mászni, ahol Uzit és rengeteg lőszert is találunk. Ezután próbáljunk meg a betegekből információt kihúzni, akik ugyan hajlandók beszélgetni velünk, de három dolgot kérhetnek cserébe: plüssmacit, könyvet vagy műanyag kacsát. Ezekből a tárgyakból igen sokat találhatunk, de elegendő csak egyet-egyet magunkhoz venni és azt a betegeknek átadni, hogy információval szolgáljanak. Tőlük hangzik el a TV-szoba neve, ahova a második emelet délkeleti lépcsőjén felszaladva juthatunk el (először kijutunk a tetőre, ahol puskát és muníciót is találunk, majd elérünk a megjelölt szobába). Az őröket akár le is lőhetjük, ide nem tud utánunk jönni a SWAT-csapat, majd beszéljünk a székbe rogyott emberrel – ő az a CIA-ügynök, akit megmentettünk Lee Hong karmaiból. Amint beadjuk neki a kívánt ellenanyagot, valamelyest jobban érzi magát, és segít nekünk lejutni a professzor titkos laborjához. Kövessük közelről, nyissunk ki előtte minden ajtót, míg végül megérkezünk egy lifthez, melyet ő felfelé elvisz, előttünk pedig szabaddá nyílik az út lefelé.

De hisz ez nem az a szerencsétlen CIA-ügynök?

13. MEET YOUR BROTHER

Csak az a fegyver van nálunk, melyet magunkkal hoztunk, azonban abban is csak egy tárra való lőszer foglal helyet. Ezen a pályán két őr és összesen tíz 48-as klón az ellenfelünk, a klónok még nálunk is gyorsabbak, fürgébbek. Egészen addig, amíg az utolsót le nem lőttük, érdemes egy szobában maradnunk, néha lőnünk egyet-kettőt a falba, amíg az aktuális (szerencsére egyesével jönnek) ellenfél meg nem talál minket. Hatékony, ha abba a piciny helyiségbe bújunk, ahol megtaláltuk a Minigunt és a hozzá illő 1000 töltényt. Itt akár minden egyéb fegyvertől meg is szabadulhatunk, így ezzel a fegyverrel is – persze csak leengedett állapotban – futni tudunk. Az utolsó klónnal végezve ragadjuk meg a szenzorhoz legközelebb eső holttestet, vonszoljuk a szenzor elé, így megnyithatjuk Prof. Ort-Meyer felé az utat. Akármilyen sármosan is beszél a professzor, ne engedjük őt magunkhoz közel: végezzünk vele!

FEGYVERISMERTETŐ

A játékban négy olyan fegyver (Fibre Wire, Oyabun Knife, Pentagon Knife, Meat Cleaver) található, melyeket hátbatámadásra, hang nélküli gyilkolásra használhatunk. A zongorahúr azért rosszabb a többinél, mert használata több időt vesz igénybe, ugyanakkor előnye az, hogy a fémdetektorok nem szúrják ki.

A pisztolyok közül (AMT 1911 „Hardballer", Beretta 92, Desert Eagle XIX, Luger P08, Derringer) ez utóbbi képes a legnagyobb sebzést végezni, viszont csak a Beretta kapható hangtompítós változatban – a Lugert nem lehet vásárolni. Közös előnyük a nagy távolságra is pontos lövések és az, hogy egyszerre akár kettővel is tüzelhetünk.

A gépfegyverek körében (Heckler and Koch MP5, Israeli Military Industries UZI) az MP5 abszolút első, hiszen pontosabb, hangtompítós és gyorsabb is, mint az Uzi. Csak közelről használjuk őket, akkor is törekedjünk a rövid, de pontos sorozatokra.

A puskák terén nagyon nagy a szórás (Mossberg Persuader Shotgun, Sawn-Off Shotgun,

Tíz 48-ast küld ellenem, nem sok ez egy kicsit?

Az egyik csodaszép labor.

Franchi PA3/215, Kalashnikov AK-47 (AK-103), M16A2, US Army M60, M134 Minigun): az első teljességgel használhatatlan, a Franchit nagy hangja miatt úgysem fogjuk használni, a Minigun pedig túl nehéz. M60-nal a kézben a rosszfiúk általában egyből kiszúrnak, így kettő közül választhatunk. Ha csak tehetjük, használjuk az M16A2-est, hiszen nagyobb távolságra is pontosan és gyorsabban képes tüzelni, viszont az AK-47 előnye, hogy a játékban szinte minden pályán fellelhető hozzá nagy mennyiségű muníció. Fontos tudnivaló, hogy a puskákat semmilyen módon nem tudjuk zakónk alá rejteni, azaz felvételük után készüljünk fel arra, hogy az őrök/katonák/civilek felismernek!

Távcsöves fegyverből két fajta létezik (Blaser Jagdwaffen R93 Sniper, Walther WA2000 Sniper). Amint lehetőségünk van rá, a Walthert használjuk, mert gyors egymásutánban akár 6 golyót is képes kilőni, kisebb zajjal jár, és messzebb hord, mint az R93.

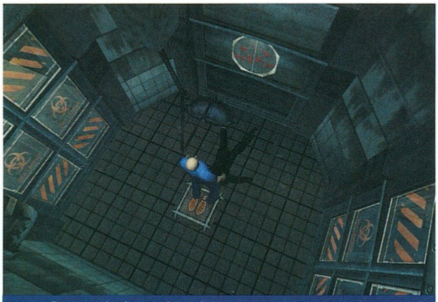
A különleges tárgyak közül első helyet érdemel a kevlár mellény, mely rendkívül hatékonyan fogja fel a golyókat, ráadásul a fémdetektorok sem érzékelik. Idővel nagyon hasznos társsá válik még a távcső és az iránytű is. Akadnak olyan tárgyak is, melyekkel csak meghatározott küldetések során fogunk találkozni (autóbomba, GPS-adó, GPS-vevő, kémiai bomba stb.), ezeknek a használatát ki kell tapasztalnunk, illetve kötelező jellegük miatt soha nem szabad otthon felejteni őket.

TIPPEK, TRÜKKÖK

• Feleslegesen soha ne tartsd elöl a fegyvered!

• Amikor új fegyvert veszel fel, azonnal rakd el, ha nem akarod használni.

• Ha gyanúba keverednél, a ruhacsere általában megoldást jelent.


Az ő vonalkódjának hála, végre bejutottam!

• Civileket vagy rendőröket soha ne gyilkolj meg!

• Minden esetben a hangtompítós fegyverekre helyezd a hangsúlyt.

• A lopakodás gomb megnyomása után az ellenfelek már nem hallják meg, ha előhúzod késed/zongorahúrod.

• Vizsgáld meg - ha kell többször is - az őrjáratozó személyek útvonalát, majd ott csapj le, ahol nem vehetnek észre.

• Gyűjtsd és vedd fel a lőszert, amikor csak tudod!

• Ha nem tudod elrejteni a holttestet, akkor legalább te menekülj el, így esélyed marad a túlélésre.

• Holttestek húzásakor először nyomd meg az oldalazás, majd pedig a futás gombot, így sokkal gyorsabban és biztonságosabban tudod azokat a kívánt helyre eljuttatni.

• Holttest csatornába ejtésesekor használj oldalazást, majd határozott egér-rántással igazítsd a hullát a mélység fölé, és engedd el.

• Mindig olvasd el az üzeneteket, mert csak akkor íródnak ki, ha fontos információt tartalmaznak.

• Két pisztolyt is tudsz egyszerre használni: először vegyél elő egyet, ejtsd a földre, vegyél elő még egyet, majd vedd fel a földön fekvő másikat.

• Próbáld megszokni az irányítást, ne konfiguráld át a gombokat, csak az oldalazást helyezd át. Használd gyakran az „Insert"-üres kéz és „Numerikus enter"-használ gombokat, sokkal gyorsabban boldogulsz velük, mintha az egérrel szerencsétlenkednél. Szintén fontos lehet a „Numerikus /" gomb, a másik kameranézetből néha a megoldhatatlan helyzetek is könnyűvé válnak.

• Tanulj meg kihajolni, hiszen így észrevétlen maradsz, ráadásul fedezék mögül tüzelhetsz.

• Ha ügyes vagy, Lee Hongot megölheted: a, már az étteremben; b, a tetőre újra felmászva távcső segítségével.

• Kolumbiába úgy indulj el, hogy a három misszió között nem térsz vissza a bázisra, azaz új felszerelést sem vásárolhatsz.

• Pablo házában az őrök legegyszerűbb legyűrése, ha felrohansz a második szintre, ott a délkeleti szobába mész, majd a létrán felmászva tüzet nyitsz az alattad összegyűlő őrökre.

• Ha Pablo ellen mindig alulmaradsz, akkor ne is nyiss be a szobájába! Fogd magad, menj ki, mássz fel a házától keletre található toronyba, és lődd le onnan távcsöves puskával (a labor közelében találsz egyet).

• Érdekes megoldás a Gallárd Hotel virágüzletének meglátogatása, miután leadtad a 202-es szoba kulcsát a recepción és a kapott leveleket elolvastad. Szép csokrot kapsz ajándékba!

• A kutyák és Tzun (Lee Hong testőre) minden álcádon képesek „átlátni". Ajánlott gyorsan megszabadulni tőlük.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

STUPID INVADERS

Sötét, esős éjszaka volt... Nos, valójában verőfényes napsütés, de azt hallottam, az ilyen leírások sokat sejtetők, ezért bátran használhatók az érdeklődés felkeltésére. Tehát, sötét, esős éjszaka volt, mikor másfél éve tartó körutazásunk során a Föld fölé értünk.

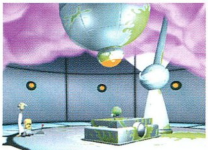
Hírből már ismertem a bolygót: a többiek mesélték, hogy legalapvetőbb törvényét egy bizonyos Murphy fektette le, miszerint

„ami elromolhat, el is romlik". Márpedig ránk ez amúgy is meglehetősen jellemző volt, így aztán meg se lepődtünk, mikor űrjárgányunk motorja hatalmasat pöffent, s hosszút sóhajtva kiadta lelkét.

Mit tehettünk volna? Természetesen azt, amit bárki más, vagyis teljes sebességgel bezuhantunk a legközelebbi elhagyatott lakóház tetőablakán.

Szerencsére gond nélkül padlót értünk, és azonnal hozzáfogtunk a helyzet felméréséhez: Etno, csapatunk agya szemrevételezte a hajó állapotát, s vad zokogásban tört ki. Pár percig mindent bevetettünk, hogy felvidítsuk, de végül be kellett látnunk, próbálkozásunk eleve kudarcra ítéltetett. Így aztán Gorgioushoz, a túlélő tanfolyam évfolyamelsőjéhez fordultunk tanácsért a jövőre nézve. Nem kellett csalódnunk, alig pár perc múlva kibökte a megoldást: „Nézzünk tévét!"

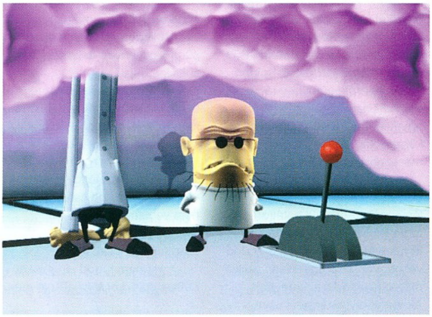
Az elkövetkezendő napokban legtöbbször a képernyőn ugrándozó földieket bámultuk, néha nemileg kissé eltévelyedett Candy barátunknak segítettünk körömlakklemosót vagy extra rugalmas harisnyát vásárolni, és eközben mindent elkövettünk, hogy ne halljuk az Etno szobájából kihallatszó, periodikusan változó zokogást, illetve a javítási munkálatok hangját.



Szinte észre sem vettük, úgy repült el három év, ám végül felharsant a diadalmas kiáltás, mely tudtunkra adta az új űrhajó elkészültét. (Hiába, no, értik a fiúk a dolgukat.) Akkor aztán felcaplattunk az emeletre, beültünk a pilótaülésekbe, és már repültünk is otthonunk felé, ahol azóta is békében és nyugalomban élünk.

...

Hehe, csak vicceltem, nem sok teteje lenne a történetnek, ha így ér véget, ugye? Nos, a kiáltás után valójában az történt, ami minden valamirevaló űrlény-sztoriban szokott, feltűnt a színen az őrült professzor, és nyakunkra küldte mindenre elszánt bérgyilkosát. Az ipse félelmetes volt, fagyasztópisztolyával percek alatt lehűtötte lázas készülődésünket egyszerre négyünket is jégtömbbe zárva. Engem is csak az mentett meg, hogy nem sikerült időben összepakolnom a cuccaimat,



így némileg lekéstem a tervezett indulást.

Ám mikor megpillantottam barátaim előhibernált testét, azonnal tudtam, mit kell tennem. Nem hagyhattam cserben őket, őseim hősi vére fellobbant bennem, és lábamat a nyakamba kapva viszszarohantam a folyosón. Aztán, mikor feltápászkodtam a földről, rájöttem, hogy jobb, ha a normális módot választva a földön hagyom a fent nevezett végtagjaimat, és így szaladtam el a WC-ig, mely a ház egyetlen biztos menedékét jelentette számomra. (Köztudott, hogy ide még a legelvetemültebb merénylő sem mer kopogtatás nélkül benyitni, hisz ki tudja, milyen borzalmas látvány tárul elé.)

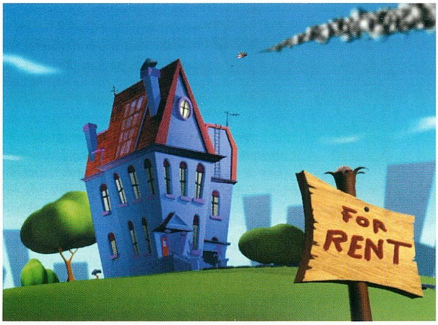
Csakhogy a menedék egyben csapdát is jelentett, hisz bár ellenfelem nem tudott bejutni, én sem tudtam kimenni innét. Alighogy ez tudatosult bennem, máris mardosni kezdett az éhség, s kopogó szemmel néztem körül valami harapnivaló után. Érthetetlen módon semmi ilyesmit nem találtam (azóta mindig jól vigyázok, hogy legyen legalább kétheti élelem és olvasnivaló az ülőke mellett), ezért át kellett gondolnom a kijutás lehetséges módozatait. Az ajtó mögött rám váró megfagyás valahogy nem tűnt különösebben csábítónak, a tetőablak pedig jó pár méterrel fölöttem ásítozott. Még szerencse, hogy mi űrlények különleges képességekkel bírunk, különben ez áthidalhatatlan nehézséget okozott volna. Ám így mindössze rá kellett kötöznöm egy guriga golyóálló fenékpapírt a WC pumpára, és rögtönzött mászó-felszerelésemmel percek alatt kijutottam.

A tetőn már valamivel fényesebb volt a helyzet, de ez csak sötétedésig tartott, akkor viszont muszáj volt tovább indulnom, ha nem akartam lekésni a tévémacit. Pár lépéssel elértem a pincébe vezető kéményt, de ott újabb aka-

dályba ütköztem. A fene sem érti, hogy került bele az a piros ruhás öregember, zsáknyi játékkal a vállán, de egyfolytában valami idiótákról áradozott, akik légypapírral tapétázzák ki az épületek légelvezető nyílásait. Mikor megkérdeztem tőle, mi baja a szokásainkkal, felkapta fejét, és heves üdvrivalgások közepette könyörögni kezdett, hogy szabadítsam ki, hisz csalódott gyermekek milliói várják több hónapja késő ajándékait.

Megesett szegény bolondon a szívem, és lecsurgattam egy flakon lefolyótisztítót a nyíláson. Ettől aztán a pasi szorongása a szó szoros értelmében feloldódott, s kicsit megváltozott halmazállapotban szétterült a kandalló előterében.

Immár én is lemászhattam az alagsorba, ahol a változatosság

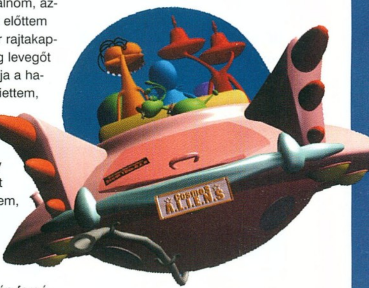


kedvéért megint elakadtam; a kivezető csapóajtót erős acéllakat tartotta zárva, mellyel még a falnak támasztott feszítővas sem bírt elbánni. De ha már ilyen különleges célszerszám birtokába jutottam, nem akartam használatlanul elhajítani, ezért a sarokban elhelyezett, ideiglenes ravatalozóhoz vonultam, és felnyitottam a koporsó fedelét. Odabent végre összefutottam a ház tulajdonosával, kinek életében egyetlen célja lehetett, annak megakadályozása, hogy rokonai rátegyék kezüket kemény munkával megszerzett ingatlanára. Ennek érdekében magára zárta az összes ajtót, és a kulcsokat mellére szorítva bemászott koporsójába örök álomra hajtani fejét. Sajnos nem lehettem belátó, s mivel ujjai tíz begörcsölt satu erejével szorították kincsüket, ismét szorongásoldóm bevetéséhez kellett folyamodnom. A tölcséren át a szervezetbe juttatott kénsav megtette hatását, s végre én is kijuthattam a komor falak közül.

Már csak a raktárszoba választott el a főfolyosótól, de ekkor motoszkálás zaja ütötte meg éles füleimet, így ajtónyitás helyett inkább felkaptam a méteres patkányokra tervezett egérfogót, a lépcső aljához helyeztem, majd a villanyt lekapcsolva elméláztam az élet képtelenségén.

Merengésemből hangos csattanás riasztott fel, s világot gyújtva csapdába esett ellenfelem kissé összekuszálódott végtagjaira vethettem pillantásom. Egy gonddal tehát kevesebb volt, már csak a többieket kellett kiszabadítanom.

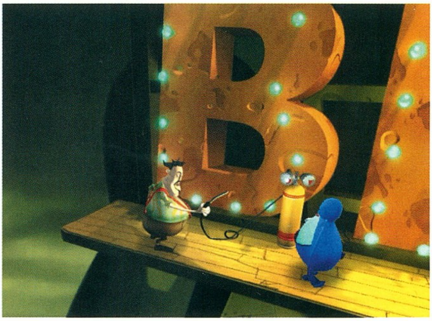
Sokáig töprengtem, mit kellene tennem, hisz nem mindennap volt szokásom mázsás jégtömbből barátokat előráncigálnom, aztán halványan felrémlett előttem Candy képe, kit egyszer rajtakaptam, amint valami meleg levegőt fújó gépezettel szárítgatja a haját. Máris a szobájába siettem, de a szekrényben csak harisnyákat találtam, az asztal fiókjai meg zárva voltak, így előbb a kulcsokat kellett előkerítenem. Emlékeztem, hogy pár napja, mosás közben elvesztette a kulcscsomóját, így a fürdőszoba felé vettem az irányt, ahol a mosógép forgódobjában tényleg ráakadtam a keresett holmira.



Hamarosan a légfúvót magasra emelve lépdeltem, de még eszembe jutott, hogy távozás előtt talán illene elköszönnöm bérgyilkosunktól, és közölni vele, hogy hosszabb időre elutazunk. Nagy szerencsém volt, amiért így döntöttem, mert az egérfogó helyén csak pár törött deszka és összegubancolt fémrúd szomorkodott, veszedelmes ember meg sehol.

Ösztöneimre hallgatva alternatív felszállópálya-megközelítési útvonalat dolgoztam ki. A padlás legsötétebb zugában felkapcsoltam a padlón heverő lámpát, majd a ládára mászva leemeltem a polcról a kurblit. Ezzel kinyithattam az ablakot, s pár laza palánkot a rések fölé tuszkolva elvergődtem a második kéményig. Itt sem volt sokkal jobb a helyzet, mint előző tetőkalandomkor, mivel ezt jókora fehér veréb fészke zárta le, kinek harcias pillantásai és éles csőre meggyőzött róla, nem egészséges vele ujjat húznom.

Azért ilyen könnyen nem adtam fel a harcot, visszacaplattam a bejárat közelébe, és a barna ajtó mögötti szobából elemelt tűzijáték-rakétával és a konyhakredencből magamhoz vett az öngyújtóval felfegyverkezve beléptem a nappaliba, s mialatt megpróbáltam elkerülni a húsevő növény csattogó állkapcsát, a kéményen át útjára bocsátottam a szikrát hányó ördögmotollát. Szegény madár biz-



tos egész életében átkozni fogja augusztus huszadikát, meg a hasonló ünnepeket, de az már legyen az ő baja, nekem is van épp elég.

Nos tehát, végre bemászhattam a startterembe a tetőn át, ahol rögtön kiszúrtam magamnak az ósdi komódot, mely megmagyarázhatatlan módon veszélyt sugallt. (Lehet, hogy enyhe rángatózása tűnt fel, melyet feltehetőleg a bolhákkal és molylepkékkel küszködő bérgyilkos okozott.) Számtalan végigunatkozott cowboyfilmből elsajátított mozdulattal hurkoltam köré Candy harisnyáját, a másik végét pedig az erkélyen át a kertbe lógattam. Magam is leslattyogtam, hogy a fűnyíróhoz kötözhessem, aztán a motort beindítva végleg búcsút inthettem lassan idegesítővé váló tormentoromnak. (Legalábbis azt hittem, de nem akarom előre lelőni a poént.)

A továbbiakat talán már kitalálhatnátok, de azért segítek kicsit. Mikor kiderült, hogy túl rövid a légfúvó vezetéke, megtoldottam a szobámban lévő hosszabbítóval, és alig néhány óra alatt ismét életet leheltem a többiek merev tagjaiba. (Kivéve Candyébe, ahhoz közel nem megyek, mióta olyan furán kezdett viselkedni...)

Innentől igazából nem nekem kellene mesélnem, mert én csak nagyon kis szerepet játszottam a folytatásban, de a hazafelé tartó úton annyiszor volt alkalmam meghallgatni társaim elbeszéléseit, hogy akár én is előadhatom kalandjaikat.

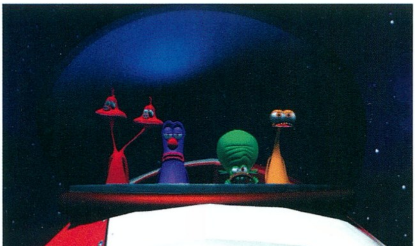
Tehát, mikor Etno kilépett mirelit csomagolásából, azonnal hozzáfogott a kesergéshez, és keresni kezdte féltve őrzött tanulmányát, melyet itt tartózkodása alatt készített a földi életformák primitív viselkedésmódjáról. (Mindig is szeretett ilyen bonyolult szavakat használni, a fene sem érti, miért nem beszél normálisan, mint a többi űrlény.) Aztán persze eszébe jutott, hogy az még mindig a szuperbiztos széfjében pihen, így titkos útvonalán át a számítógépterembe sietett, ahol digitális segítőtársa már türelmetlenül várt rá.

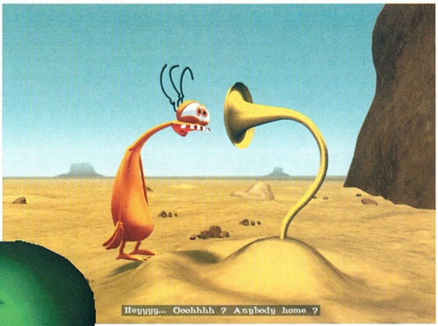
Mondanom se kell, most az érzelemprogramozás összecsapott mivolta visszaütött, mivel a gép nem volt hajlandó szó nélkül tudomásul venni, hogy nem vihetjük magunkkal sem őt, sem a körülbelül harmincezer lemezt megtöltő adattárát. Addig-addig akadékoskodott, míg Etno megígérte, hogy majd kétszer fordul, de ezt is csak úgy volt hajlandó elfogadni, ha előbb találkozhat példaképével, Mauriciusz professzorral.

Ez igazán nem volt nagy ügy, hisz alig párlépésnyire állt a nemrégiben elkészült a testszerkezet átalakító gépezet, melynek egyetlen fogyatékosságát a kimerült akkumulátor jelentette, ám az üres cellák a hálózati csatlakozóra dugva hamar feltöltődtek. A bolond gép kétkedés nélkül teljesítette egérbarátja kérését, és kinyitotta a széfajtót, ám ekkor ismét megjelent levakarhatatlan kullancsunk, és össze-vissza lövöldözni kezdett. Az egyik eltévedt sugárnyaláb egyenesen a reaktorba csapódott, mely láncreakciók sorozatát indította be, és a megrepedt burok nem sokáig bírta a túlzott terhelést.

Ezt is Etno mondta így, de azt hiszem, körülbelül annyit tesz, hogy alig maradt annyi ideje, hogy a könyvét felkapva bepattanjon mellénk az űrhajóba, mikor az egész kóceráj a levegőbe repült, és mi extra lökettel indultunk hazafelé.

Ám ez nem sokáig tartott, pár mérfölddel később kiderült, hogy szenilis tudóspalántánk kifelejtette a tehéntrágyát az üzemanyagból,





márpedig a nélkül csak az üstökösök képesek huzamosabb ideig haladni. Mi viszont túl gyakorlatlanok voltunk potyogó csillagtanból, ezért rövidtávon megint a földbe csapódtunk.

Valahol a ránk pikkelő ördögök mellett ott kell lennie a védőszentünknek is, ugyanis épp egy trágyafeldolgozó üzem közelébe érkeztünk. Tekintve, hogy sokunknak kezdett elege lenni a hercehurcából, két – minden bizonnyal félreértésen alapuló – szavazattól eltekintve egyöntetűen úgy határoztunk, hogy Gorgious és Candy önkéntes kakakutató expedícióra indul – mi pedig letelepedtünk kártyázni.

Ahogy az már lenni szokott, Candy rövidtávon eltűnt a színről, pontosabban úgy döntött, kényelmesebb mocsári szörnyetegek gyomrában utazni, de Gorgious nem zavartatta magát különösebben, főként, mivel új, érdekes társaságra lelt. Egyszer csak sárga kiscsibék vették körül, s egyetlen mukkanás nélkül pislogtak rá. Rövid viszontpislogás után mosolyogva felemelte egyiküket, szokásos szövegével kommentálva tevékenységét: „Óóóó, én nagyon szeretem a csibikéket... rántva vagy nyárson, szinte teljesen mindegy." Amire azonban nem számított, az a pöttöm lények önmegsemmisítő mechanizmusa volt, mely a veszély legcsekélyebb jelére azonnal aktiválódott.

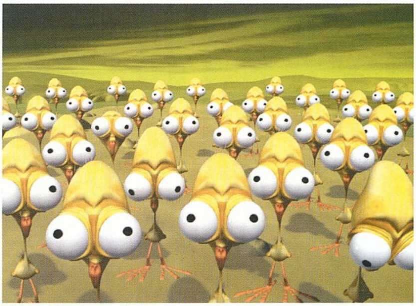
Miután levakarta magáról a kormot és csirkerepeszeket, szokásos flegmaságával folytatta útját, egészen a gyár lezárt csatornafedeléig, ahol tudomásul kellett vennie, hogy ott bizony nem jut be egykönnyen. Már a távozást fontolgatta, mikor megérkezett csirkzilla, az öngyilkos csibék királynője, ki – mint a beszólásos kísérlet bizonyította – mindössze annyiban különbözött az apróságoktól, hogy sokkal nagyobbat tudott pukkanni. Éppen elegendőt, hogy eltűntesse a színről az eddig zavaró tényezőként funkcionáló holmit (értsd: csatornafedőt).

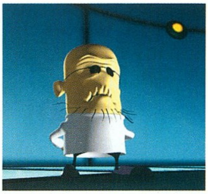
A trágyagyár sok érdekességet tartogatott, volt ott ötezer éves trágyaszobrokkal díszített kiállító terem, koffeintúltengésben szenvedő rózsaszín házőrző, meg rengeteg, falba vágott lyukakból kilógó tehén, kik a módszeresen adagolt tápszernek és hashajtónak köszönhetően percenként ontották magukból a komposzt-alapanyagot. Gorgiousnak pont erre volt szüksége, csak egyelőre elképzelése sem volt, hogyan juthatna hozzá egy vödörre valóhoz. Halványan gyanította, hogy csak össze kellene gyűjteni egy keveset a földről, de jól fejlett paranoiájának köszönhetően minden egyszerű feladatmegoldásban csapdát gyanított.

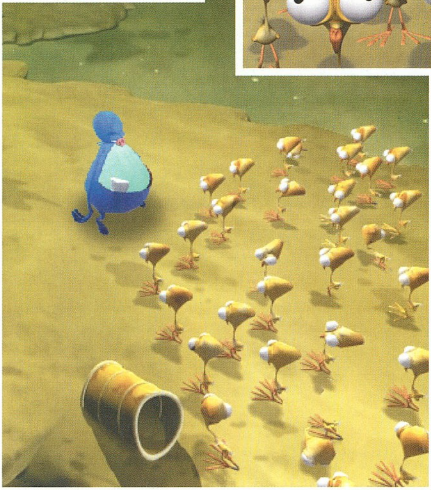
A hosszan elhúzódó felfedezőút aztán nemcsak az idegeinek ártott meg, de emésztőrendszerén is kifejtette hatását, mely hangos kordulásokkal adta tudtára, ideje lenne táplálkozni. Szerencsére a munkásszálláson jókora kondér szmötyi rotyogott, melyből rögvest fel is falt két merőkanálra valót, aztán az eljövendő megpróbáltatásokra felkészülve, a maradékot a fejére húzva továbbállt. (Mi ebben a furcsa? Biztos ti is láttatok már vizeskancsóval a fején egyensúlyozó indiai asszonyt. No, ez is valami hasonló. Igaz, arrafelé fordítva szokás tartani az edényt, hogy ne folyjon ki a tartalma, de senki sem született mindentudónak. Biztos vagyok benne, hogy ha kicsit több gyakorlásra van módja, előbb-utóbb Gorgious is rájött volna erre.)

Mindenesetre pont ez a tévedés mentette meg az életét, ugyanis a sötét kondér alatt botorkálva a kiállító terembe tévedt, ahol véletlenül lelökte az állványról az ősi kőbunkót. Persze a riasztórendszer azonnal működésbe lépett, és heves sortűzzel fogadta a betolakodót, de a golyók pattogtak le a vastag fémpáncélról ártalmatlanul.

Érthető, ha ez az eset kissé megviselte az amúgy is egyre frusztráltabbá váló barátomat, aki a fegyvert felmarkolva valami szétverhető után nézett. Nem kellett sokáig keresnie, a tetőn összefutott a hegesztőmunkások egyikével, aki meglehetősen meggondolatlanul azonnal fejtegetni kezdte, mennyivel többet érnek a fizikai







dolgozók, mint a céltalanul bolyongó, kék színű idegenek. Ám mint az már többször bebizonyosodott, a szavak nem minden esetben a legerősebb fegyverek, például nagyon könnyen háttérbe szoríthatók pár jól irányzott bunkócsapással.

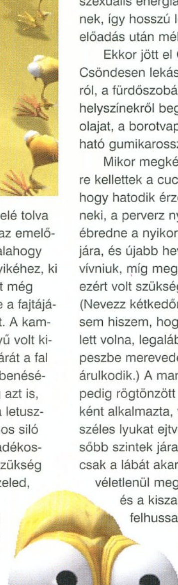
Bár ezzel a megmozdulásával Gorgious sikeresen kiheverte letargikus állapotát, még mindig nem került közelebb kerülnie céljához, a tehénürülékhez. Halványan sejtette, hogy a raktár rejtheti a megoldást, de a kissé agresszív blöki miatt oda továbbra sem tudott bejutni. Pedig tényleg mindennel megpróbálkozott, kínálta cukorkával, felajánlotta neki a közelben heverő üllőt, melyet a fenevad két falásra lenyelt, végül utolsó, kétségbeesett próbálkozásként odalökte a hegesztőtartályt is. Ez hatott, a kiszabaduló gáz hatalmas lufivá duzzasztotta a meglepett ebet, aki csak pislogni tudott, miközben a plafon felé emelkedett.

Innentől gördülékenyen mentek a dolgok: Gorgious felemelte a rács mögül a gördeszkát, a hordozható lépcsőt a ládák elé tolva felmászott azok tetejére az emelődaruhoz, melyet aztán valahogy elráncigált a tehenek egyikéhez, ki kezdő trágyamunkásként még mindig az orrában viselte a fajtájára jellemző jókora karikát. A kampót ebbe akasztva könnyű volt kiszabadítani a szegény párát a fal fogságából, aki megdöbbenésében szó nélkül tűrte még azt is, mikor gördeszkára állítva letuszkolták a több ezer gallonos siló legaljára. (Ugyan, ne akadékoskodj már, persze, hogy szükség volt erre. Csak nem képzeled, hogy magára valamit is adó tehén bárhol elvégzi a dolgát? Az ilyen műveleteknek igenis meg kell adni a módját.)

Ezalatt Candy is felhagyott a szörnytáplálékká válással, és követte Gorgioust a csatornába. Pechére rossz járatot választott, és pornónyuszi barlangjába érkezett, aki első pillantásra meglátta benne a tehetséget, de legalábbis a kínálkozó alkalmat a zsákolásra. Arra azonban biztos nem számított, hogy a kis zöld emberkék kimeríthetetlen szexuális energiával rendelkeznek, így hosszú lepedőakrobatikai előadás után mély álomba zuhant.

Ekkor jött el Candy ideje. Csöndesen lekászálódott az ágyról, a fürdőszobából, és egyéb helyszínekről begyűjtötte a babaolajat, a borotvapengét és a felfújható gumikarosszéket.

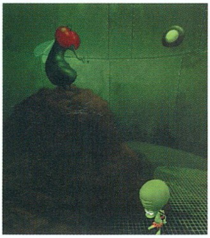
Mikor megkérdeztem tőle, mire kellettek a cuccok, elárulta, hogy hatodik érzéke megsúgta neki, a perverz nyuszi rögvest felébredne a nyikorgó zsanérok zajára, és újabb heves csatát kellene vívniuk, míg megint elszenderedik, ezért volt szükség az olajozásra. (Nevezz kétkedőnek, de én mégsem hiszem, hogy ilyen előrelátó lett volna, legalábbis a széles terpeszbe merevedett járása erről árulkodik.) A maradék két holmit pedig rögtönzött szállítóeszközként alkalmazta, vagyis a gumin széles lyukat ejtve felröppent a felsőbb szintek járataiba. (Biztos csak a lábát akarta borotválni, de véletlenül megcsúszott a keze, és a kiszakadt szék felhussant a levegőbe.)

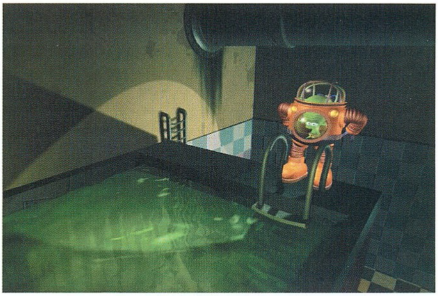


Ez már a konyha szintje volt, minden hozzávalóval. Akadt itt jókora akvárium a megfőzendő halak számára, leszerelhető porszívócső, mely kiválóan alkalmas a gáztűzhelyek megszerelésére, illetve őrült szakács, aki bármit feldarabol, ami legalább fél fejjel alacsonyabb nála, és könnyen el tud vele bánni. Az ilyen melákokkal jobb barátságot kötni, Candy is megpróbált ajándékkal kedveskedni neki. A folyosón belebújt a nehézbúvár öltözékbe, és bemászott a haltankba merült sárga tengeralattjáróba, ahol rögvest feltűnt neki a kifejlett puffer hal. Ennél szebb meglepetést elképzelni sem lehet, a séf egyetlen falásra lenyelte, aztán elégedett mosollyal az arcán elterült a munkapadon, és pihenni tért. Egyesek szerint megakadt a halszálka a torkán, és kétségbeesetten fintorogva megfulladt, de én biztos vagyok benne, hogy barátom nem tett volna ilyet senkivel. Hisz ő olyan jólelkű. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy még a sarokban árválkodó vödrön is megesett a szíve, és mikor belépett a liftbe, azt is magával vitte, hátha a rövid gyárlátogatás felvidítja.

A második emelet egyáltalán nem indult szórakoztatóan, az egyedüli érdekességet a félig leeresztett vasredőny jelentette, mely mögül különös zajok hallatszottak ki. Ám a keskeny résen még a tökéletesen hajlékony Candy sem fért át, legalábbis, míg tévedésből be nem lépett a présszobába. Aj, nem szívesen lettem volna a helyében... Igaz, neki meg se kottyan, ha párezer tonnányi vas palacsintává lapítja, de azért nem lehet egyszerű perceken át hullámmozgásban haladni. Ám így legalább átjuthatott a résen.

Itt hallotta meg először a tehenet győzködő Gorgious hangját, ki mindent bevetett, hogy rábeszélje a szégyellős állatot a jótékony célú trágyaadományozásra. Ám az hajthatatlan maradt, bőszen bizonygatta, hogy ő nemesi vérből származik, s kizárólag fényezett vödrökbe hajlandó végezni a dolgát. Szerencsére Candynél pont volt ilyen, de túl szép lett vol-





na, ha ezzel minden megoldódik. Mikor már nem tudott mást kitalálni, a nyavalyás kolbásztöltelék szorulásra kezdett panaszkodni.

A chilis bab köztudottan hashajtó hatású étel, s idefelé jövet Candy látott is pár ládára valót a futószalag mellett, de – ki gondolta volna – a kívánságok áradatnak ezzel sem szakadt vége, hisz „a hideg konzervétel káros a szervezetre."

Ekkor már mindkettejüknek kezdett elege lenni a nyafogásból, s talán ezért fordulhatott elő, hogy a konyha hátsó bejárata felé Candy véletlenül meglökte az autóemelő kioldókarját, így a javítás alatt álló, több tonnás bulldózer rápottyant a szerelő fejére. (Emlékezz, említettem már, hogy Candy nagyon jólelkű, és a légynek sem tudna ártani, biztos vagyok benne, hogy rettenetesen érezte magát emiatt.)

No, de nem volt idő kesergésre, a gáztűzhelyen megmelegített chili ellen már Riskának sem lehetett kifogása, rövid kérődzés után hatalmas lepénnyel terítette be a háta mögött vödörrel várakozó barátainkat.

Végre minden feltétel megvolt a hazajutáshoz. Mikor az üzemanyag megérkezett, Etno percek alatt beizzította járgányunk motorját, és örömtáncot járva elindult a pilótafülke felé, melyben mosolyogva várt rá az előzőleg agyonegérfogózott, összezúzott és felrobbantott bérgyilkos. Most mondjátok meg! Nem idegesítő? Keményen dolgozunk, hogy aztán éveken át utazhassunk hazafelé, erre egy őrült mindig belepiszkít a levesünkbe.

Nos, menekülésre nem volt mód, támadni meg a legutóbbi jeges eset óta senkinek nem volt kedve, úgyhogy inkább önként vele tartottunk a professzor titkos bázisára, ahol szuperbiztos levitációs kamrákba dugtak minket.

Lehetett a kamra akármilyen szuperbiztos, Stereo falrengető reccsentéseit ez sem bírta ki, márpedig ő, ha magára hagyják, percek alatt képes a legjobban szervezett bázist is fenekestül felfordítani. Nem akar ő ártani senkinek, de valahogy mindig rosszul sül el, amihez hozzáfog.

Most például elindult felderítő körútra, hátha sikerül találnia valamit, amivel megmosolyogtatja a rabságot meglehetősen rosszul viselő barátait. Mikor az első emeleti gázkamrába lépve megpillantotta az üres tartályt és a nevetőgázos csapot, rögtön tudta, ezt kereste, így feltöltés után azonnal a szellőzőrendszer csatlakozójához indult, hogy boldogságot csepegtessen az unalmas világba.

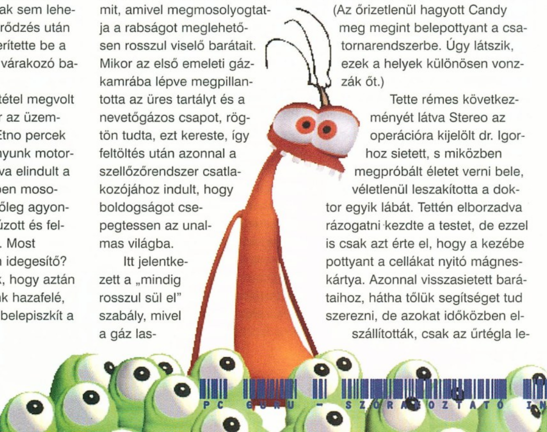
Itt jelentkezett a „mindig rosszul sül el" szabály, mivel a gáz lassacskán beszivárgott a műtőterembe is, ahová időközben átszállították Candyt, és a környék összes tudósa az élveboncolására készülődött. Gondolom, ezalatt azt értették, hogy végrehajtják rajta az évek óta esedékes nemi operációt, melynek végeztével teljes értékű nőként távozhat a műtőasztalról. Legalábbis erre utalt a megjegyzésük, miszerint ki kell venni az agyát is. S mi más létezhetne e nélkül a szerv nélkül, ha nem a gyengébbik nem?

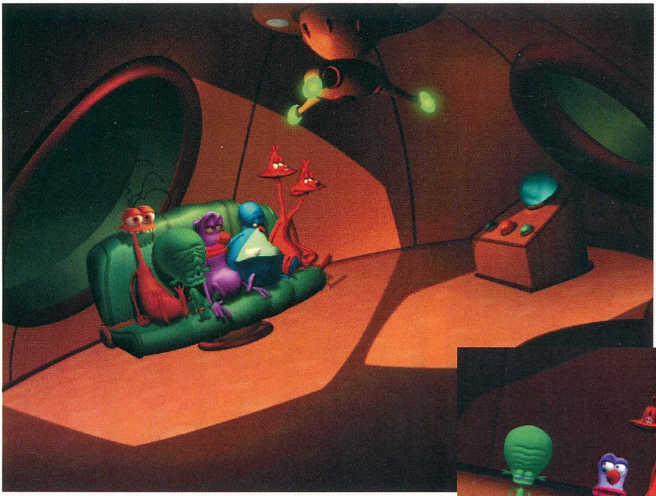
No, képzelhetitek, végül az egészből semmi sem lett: amint a tudósok beszippantották a gázt, vad nevetőgörcs fogta el őket, és hamarosan ájultan estek össze. (Az őrizetlenül hagyott Candy meg megint belepottyant a csatornarendszerbe. Úgy látszik, ezek a helyek különösen vonzzák őt.)

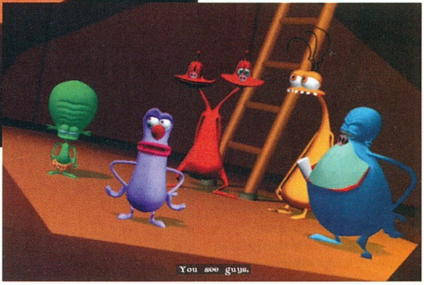
Tette rémes következményét látva Stereo az operációra kijelölt dr. Igorhoz sietett, s miközben megpróbált életet verni bele, véletlenül leszakította a doktor egyik lábát. Tettén elborzadva rázogatni kezdte a testet, de ezzel is csak azt érte el, hogy a kezébe pottyant a cellákat nyitó mágneskártya. Azonnal visszasietett barátaihoz, hátha tőlük segítséget tud szerezni, de azokat időközben elszállították, csak az űrtégla lebegett a tartályok egyikében. Jobb híján kénytelen volt ezt magával vinni.

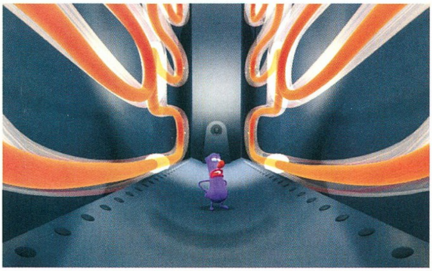
Innét a harmadik emeletre utazott, de ott se talált senkit, csak a talpletapogató biztonsági zárat, melyet doktor Igor lábával nyitott ki. De nem szeretnék nagyon előre szaladni, inkább elmesélem, mi történt ezalatt velünk, többiekkel. Én továbbra is érdeklődve figyeltem, amint mindenki föl-le rohangál körülöttem; már egész megszoktam, hogy senki nem vesz tudomást a jelenlétemről. Candy sem tett semmi számára szokatlant, miután légytaxival kijutott a csatorna alsó szintjéből, John, a robot lakásához érkezett, aki persze nem volt hajlandó szerves lényeket beengedni magához. Nem tudom, jó ötlet volt-e belebújnia a közelben heverő női robotpáncélba, de az biztos, hogy a begerjedt John nem akadékoskodott tovább, azonnal az ágyához terelte újdonsült fémkedvesét.

Gorgious is új helyre került: a kamrája az idegenmegsemmisítőbe szállította, de őt igazán nem egyszerű elpusztítani. Nem zavartatta magát a falakból csöpögő sav láttán, felmarkolta a földről a lecsupaszodott lábszárcsontot, rátekert párméternyi a földön heverő bélkötegekből, aztán az egyik csontváz koponyáját telemerítette









savval, és a fal mellett oldalazva kilépkedett a szellőzőaknába.

Itt a felsőbb járatok egyikét megcsáklyázva, majd a falból kinövő oszlopokra kapaszkodva feltornászta magát a legfelső nyílásig, melynek rácsát könnyedén szétmaratta a magával hurcolt savval. Innét a fagyasztóterembe jutott, mely láthatólag évek óta használaton kívül volt helyezve, hisz mindent méteres jégréteg borított. Azért a létrán felmászott a felső vezetékekhez, és leakasztotta a csövekről lógó kampók egyikét.

Mivel eddigre alaposan átfagyott, muszáj volt hamar kijutnia. Nem sokat habozott, kampójával jókora léket ütött a terem közepén húzódó gázvezetéken, aztán a vasajtót csapkodva szikrákat csiholt. Képzelhetitek, mekkora volt az ezt követő robbanás, még a vastag falon is akkora lyuk támadt, melyen még egy teherautó is átférne széltében. (No jó, az talán mégsem, de csak azért, mert keresztbe nem tud közlekedni.)

Bezzeg Gorgiousnak kutya baja sem lett, sőt, kezdte igazán elemében érezni magát. További tárgyak után nézett, melyeken folytathatja a tombolását, így akadt meg a szeme a kijáratot zordan őrző bútorokon, melyek az illetéktelen behatolók elpusztítására voltak kiképezve.

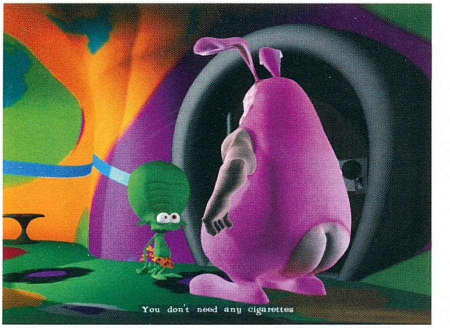
Azt hiszed, viccelek? Mit gondolsz, milyen érzés az, ha a kályha ajtaját nyitogatva rád támad, miközben vágtató asztal próbál felöklelni? Elárulhatom, rendkívül nyugtalanító. Ám a barátom szemrebbenés nélkül a fali tűzoltó felszereléshez sétált, a kis kalapácscsal betörte az üvegvitrin burkolatát, aztán a belőle kiemelt szekercét könnyedén lóbálva megállt a bútorok előtt. Azok némileg meghökkenhettek nyugodt viselkedésén, bizonyára kétségbe esett sikongatáshoz voltak szokva, hát még akkor hogy megnyúlt nem létező arcuk, mikor Gorgious a legkisebb sámli fölé emelte fegyverét, és mosolyogva felajánlotta a választási lehetőséget, miszerint vagy elállnak az útjából, vagy tűzifát hasogat az apróságból.

Bárcsak láthattam volna, hogy iszkoltak a konyhabútorok! Vissza se néztek, úgy tűntek el a legsötétebb sarokban.

Körülbelül eddigre verte ki Candy a robot biztosítékát, aki mozdulatlanul terült el a szoba padlóján. A jó munkáért fizetség jár, így távozás előtt még kiszolgálta magát a szófa párnája alá rejtett pénzkötegekből, aztán kifizette a légytaxit, sőt, még egy fuvarra is maradt pénze a teleportszobába. Innét gyakorlatilag bárhová eljuthat az ember, már ha sikerül kitalálnia a megfelelő kombinációt. Ugyanis a termet számos teleportfülke töltötte meg, és ha nem a megfelelőbe léptél be, csak a kiindulási ponthoz térhettél vissza. Sokat próbálkozott, mire rájött a sorrendre, akkor átlépett az első, majd a harmadik, az ötödik, a nyolcadik, a tizenharmadik, végül a huszonegyedik kapun, s megérkezett a Gorgious által is megtalált szobába.

Ja, igen, Stereo. Róla majdnem megfeledkeztem. Mikor átlépett a biztonsági kapun, egyenesen a központi adatbankba jutott. Itt igazán nem sok tennivalója akadt, az összes falalt unalmas monitorok borították, csak egy helyütt jelentett némi változatosságot a teleporter, mely a terem egyetlen nyomógombjához vezetett. Ezzel emelhette fel a falat, mely a kijáratot rejtette, de persze át kellett hágnia pár biztonsági előírást, hisz ehhez elvileg még egy személyre lett volna szükség, aki lenyomva tartja a pedált, de most elég volt az űrtégla is a kitámasztásához.

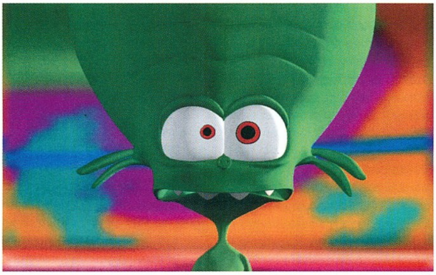
Az ajtó mögött – legnagyobb boldogságára – idióta memóriajáték fogatta. Tudjátok, az a fajta, amelyikben színes lámpák csipogó hangot hallatnak, neked pedig a felvillanás sorrendjében kell lenyomnod őket, míg eleged nem lesz belőlük. Ez a játék épp neki



való volt, hisz nagyon szeret tarka gombokkal játszani (az űrhajónkban feketére kellett festeni az önmegsemmisítő gombokat, mert valahányszor meglátta őket, mindig meg akarta nyomni), de még jobban örült, mikor átléphetett a következő ajtón, egyenesen a professzor irodájába. Az egész szoba feketére volt festve, de az íróasztalon rengeteg billentyű kacsintgatott felé. Fülig érő szájjal telepedett le a magas karosszékbe, és a megnyugtató környezetben álomba merült.

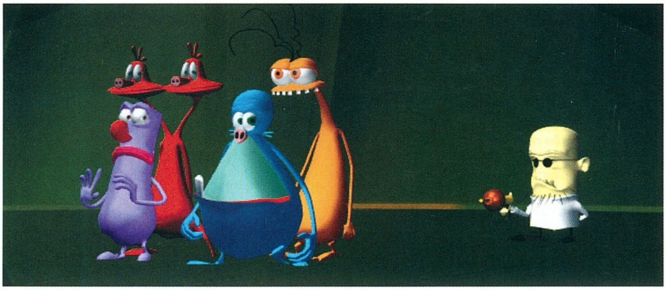
Időközben az arra járó takarító engem is kiszabadított cellámból, és elkalauzolt a mellékhelyiség felé. (Kezdem azt hinni, hogy az én sorsom a férfimosdók bejárása. No, nem mintha panaszkodnék, a közellétük bizonyos esetekben rendkívül hasznos lehet.) Mindenesetre ez sokkal kellemesebb környezetet jelentett, mint a csészéken keresztül megközelíthető labirintus. Az volt csak az unalmas hely, órákon mást se láttam, csak fehér falakat, és rengeteg szétszóródott golflabdát, aztán végül, hosszú bolyongás után belefutottam hipercsigába, a megszállott száguldozóba, aki felajánlotta, hogy elvezet a kijárathoz. Boldogan éltem a lehetőséggel, de valószínűleg zavarba jöhetett személyemtől, mert ettől kezdve csak a törött lábú csiga sebességével mozgott.

Az utazás végeztével, mikor felébredtem, megérkeztem a golflabdák életcéljához, az egyes számú lyukhoz. Mivel többnek tűnt egyszerű üregnél, bemásztam, és igazam be is bizonyosodott, mikor űrpuffancsok között találtam magam. Ezek a kis zöld lények kedvenc csemegéim közé tartoznak, ruganyos testükből nagyszerű buborékot lehet fújni, ráadásul ennek egyetlen rájuk gyakorolt hatása heveny lebegésben nyilvánul meg. Úgy belemelegedtem a fújkálásba, hogy észre sem vettem, mikor kirepültem a szellőzőnyílások egyikén, csak a jókora ventilátor duruzsolására figyeltem fel.



Immár elképzelésem se volt, merre járhatok, útbaigazításért a rácsokat javító munkáshoz fordultam, de beszélgetésünk hamarosan a lábbelikre terelődött. El se tudta képzelni, hogyan vagyok képes harminc kilós vasbakancsok nélkül megállni a folyosón anélkül, hogy a propeller beszippantana. Igazából én se tudtam, de tagadhatatlanul kényelmesebb volt így álldogálni, mint a földhöz szögezve. Példámon felbátorodva a pasas is lecsatolta topánkáit, aztán rövid, de nagy beleélést sejtető sikoltás közepette a pengeéles szárnyak felé repült. Még szerencse, hogy testét fémburkolat védte, különben az egész járat új, vörös színezetet kapott volna.

Így juthattam ki a sivatagba, csak hogy onnét térhessek vissza a bázis főbejáratához. Először nyugatra indultam (le, nyugatra x3), de a földön heverő locsolócső melletti nyomok egyértelműen arra utaltak, hogy keletre kell keresnem az utat (délre x2, keletre x6). Rövid vándorlás után arra is rájöttem, hogy az emberek nem feltétlenül a helyes úton járnak, hacsak nem életcéljuk, hogy rengeteg homok közt pusztuljanak el. Emlékeztetőül magamhoz vettem a felfedező koponyáját, aztán inkább északra fordultam, hátha arra több szerencsével járok (balra, északra x3, fel).



És igazam lett, máris a kapucsengőként szolgáló tölcsér előtt álltam bebocsátásra várva.

Közben hangomat kieresztve Stereót szólongattam, Etno is megtette a magáét. Amint a rugóra lépve kimászott a kenyérpirítóból – melybe isten tudja, hogy került bele – boldogan tapasztalta, hogy épp a főkaput üzemeltető fogaskerék-rendszer előtt áll. Még nagyobb megelégedésére szolgált, mikor felfedezte, hogy a kerekek nem forognak, mert a felső emeletek egyikén valami megakasztotta őket. (Tudjátok, imád bonyolult gépezetekkel bütykölni, egyetlen alkalmat sem hagyna ki a szerelésre.) Tucatnyi létrát és lépcsőt mászott meg, míg végül megtalálta a hiba forrását, a szerencsétlenül járt patkányt, akit néhány erős rántással eltávolított a fogak közül. Így végre forgott a gépezet, és én is visszajuthattam barátaimhoz.

Persze nem tudtam csak úgy lesétálni a mély aknába, a locsolócsőre kötözött koponyát kellett a kinti vízvezetékhez erősítenem, hogy lemászhassak a mélybe. Ám végül mind ott álltunk egymással szemben, és már csak pár lépés választott el imádott űrhajónktól. Jókedvűen tettük meg az utat, előre tervezgettük, mi mindent fogunk mesélni a barátainknak, mikor hazaérünk, de számításainkba megint hiba csúszott: már csak integetni tudtunk felszálló hajónknak, mely úgy tűnik, nagyon megtetszett a korábban megismert takarítónak.

De kalandjaink során hozzászoktunk a sors fintoraihoz, szomorkodás helyett rögtön új megoldás után néztünk, melyet rögvest meg is találtunk egy kiszuperált rakéta képében. Mélyet sóhajtva indultunk el felé, szinte alig méltatva figyelemre a fegyvert lengetve közeledő professzort, csak Candy vette rá a fáradságot, hogy miközben feltöltötte a hajtóművek tartályait, a kicsapó lángcsóvát unalmas ellenfelünk felé fordítsa, kinek arcáról meglepően gyorsan fagyott, vagyis inkább perzselődött le a mosoly. Mi viszont fütyörészve léptünk be a zsilipbe, és most itt vagyunk.

Hát, ennyi. Izé… itt vagytok még? Mindenki elaludt? Hm. Talán mégsem kellett volna ilyen hosszúra nyújtanom a mesém?

Bird
bird@vogel.hu

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

VÉSZHELYZET

Helló Mocsy!

Lenne egy nagy kérésem. Ha te nem ismered a Vészhelyzet nevű játékot, akkor keress valakit, aki ismeri, mert a segítséged nélkül kidobhatom a játékot. Van egy küldetés, amiben egy csónak fölborult, és a benne ülő 4 ember is. Azt írja, hogy dobjak nekik egy mentőövet, majd vágjak ki pár fát, amiből majd egy tutaj lesz, és azzal kell kimenteni őket. A mentőövet bedobtam, csak nem tudom, hogy kell kivágni a fákat. Szerintem már mindent kipróbáltam, de nem sikerült.

Előre is köszi:

Dani

A lubickolókat a mentőövek rájuk dobásával mentsd ki. A másik kocsi ezalatt gyorsan az út másik vége felé található földúthoz hajt, ott a két kiszálló tűzoltó fogjon motoros fűrészt, és vágja ki a földút folyó felőli végénél álló két fát. A törzseket cipeljék félre, ehhez le kell dobniuk a fűrészeket. Utána el lehet küldeni a csónakszállítót a partra, a villogó vörös négyzettel jelzett helyre. Pontosan a kivágott fák helyén kell a csónakot vízre bocsátani. A szállító járművet küldd ki valahova, ne zavarja majd a beérkező öt mentőautót. A csónakban egyszerre csak négy személy fér el, ezért két részletben szedd össze a mentőöves embereket.

Forrás: PC Guru Online

ICEWIND DALE

Hi.

... A másik pedig az Icewind Dale - a Chapter 1-ben vagyok, ahol a templomból kell elhozni valamit a fődruidának. A leírásban azt írtad, hogy csak végig kell rohanni, igen, de hogyan? Az óriások előbb-utóbb bekerítenek, a varázslók meg állandóan Entangle-t nyomatnak, és így még a templom első szintjén se jutok túl!! Légy szíves, és segíts minél előbb.

Köszi,

Vadi

Az óriások kemény ellenfelek a játéknak ebben a szakaszában. Javaslom a távolsági fegyverek és a varázslatok használatát ellenük. Egyesével csald el a szörnyeket, s bombázd őket távolról varázslatokkal. Nekem legjobban a lassítás varázslat jött be ellenük. Sikeres castolás esetén nincs esélyük a harcosaiddal szemben.

Mocsy

Helló Mocsy!

Icewind Dale ügyben kereslek meg jelen levelemmel, ugyanis te írtál a játékról ismertetőt a Guruban. Ha esetleg nem tudnád a választ, kérlek, kérdezd meg valamelyik szerepjáték-tesztelő kollegától.

1./ A probléma: Van a játékban egy rangerem, aki az AD&D szerint nem használ pajzsot, ellenben képes a kétkezes harcra. Ezt

sajnos nem tudtam megvalósítani a játékban (mármint a kétkezes harcot), így a karakter egy szál karddal és pajzs nélkül nem éppen ütőképes harcos. Ha tudod, kérlek, írd meg, hogy lehetséges-e egyáltalán a kétkezes harc a rangerrel, és ha igen, akkor hogyan.

A ranger az Icewind Dale-ben még nem tud egyszerre két fegyverrel harcolni.

Ezt a lehetőséget csak a Baldur's Gate 2-ben kapod meg (új skill). Tudtommal a kiegészítőben már használhatod ezt az opciót.

2./ Úgy hallottam, hogy lesz folytatása a játéknak.

Elkészült-e már, és ha igen, tudod-e, hogy mikor jelenik meg.

A kiegészítő címe: Heart of Winter. Szeretnénk a következő PC Guruban tesztelni. A várható megjelenés március eleje.

3./ Igazad volt, tényleg jobb, mint a Diablo2.

Westwood STUDIOS

WESTWOOD

Hello PC Guru,

A legfrissebb számban megjelent a hírek alatti hírmorzsák között egy hír, ami engem kifejezetten érdekel. Nincs aláírva, hogy ezen reszt ki követte el, így ide írom kérdésem. A Westwood online sci-fi játéka betatester oldalának pontos URL-je kéne.

Mielőbbi válaszotokban bízva...

Best regards,

MokiARG42

A cím: www.weswood.com Ott menj be a backstage-be, majd keresd meg a beta test részt. Ott tudod kitölteni a jelentkezési lapot.

Mocsy

BALDUR'S GATE 2

Szeva Mocsy.

Remélem, jó helyre küldöm a mailt. A múltkori számban valaki kérdezte a Lich darabjait. Na most én már összegyűjtöttem a darabokat, csak nem tudom, hol van az a Kangaxx nevű egyén.

Na előre is köszi.

Deacon Frost

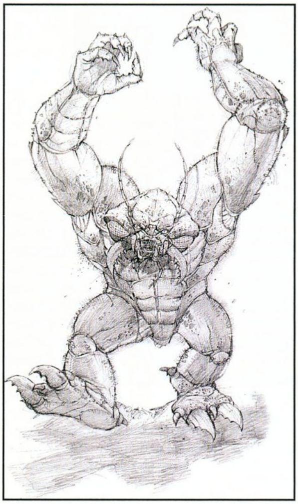
Kangaxx rejtekhelyét a Dock Districtben találod meg Mae'Var Guildháza mellett (vigyázz a csapdára az ajtón). A pincében találod meg a lich koponyáját.

Mocsy

Helló Mocsy és/vagy Lily!

A BG 2-vel kapcsolatban lenne egy pár kérdésem.

1. A Restore Kangaxx's Body küldetésben (Docks, Mae' Var



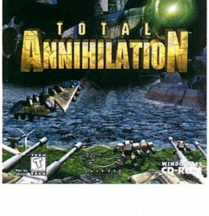
épülete mellett a pincében) Kangaxxsszt, ezt a kedves lich-et hogy kell kinyuvasztani (ha kinyírom, átváltozik Kangaxxszá, a demi-lich-csé, és folyamatosan imprisonmenttel szívat)?

Itt csak a Protection from Magic scroll segít. Ha jól emlékszem, akkor az Adventurer's Martban van két darab raktáron.

TOTAL ANNIHILATION

Kaptunk pár levelet Total Annihilation ügyben is. Habár a gondot nem annyira a játék maga okozta, hanem az a unitpack, amely a harmadik korongunkon volt található, és feltelepítése után a program nem indult. A baj forrása az, hogy ez a csomag nem működik azzal a boneyardsos 3.1c patch-csel, amelyet mellékeltünk, csak az eredetivel. Mivel ez utóbbit már egyszer megjelentettük valamelyik régebbi számunkban - ráadásul kicsit nagydarab is -, ezért nem került fel ismét mellékletünkre, viszont megtalálhatjátok a 1999/7-es lemezünkön.

Chris



2. A Clay Golemeket (a Crom Faeyr megcsinálása előtt) mivel vagy hogyan lehet kinyírni?

Használj buzogányt, flailt vagy harci kalapácsot. Csak a zúzó fegyverek sebzik az agyaggólemeket komolyan.

3. Átnyálaztam a BG 2 cikkeket az újságban a strongholdokkal kapcsolatban, három benne volt (mage, druid, fighter), hogy hol van, és mit kell csinálni velük. A kérdésem: a többi class strongholdja hol van, micsoda, és mit kell csinálni a vezérségért?

Az általad említett strongholdokon kívül még öt található a játékban (cleric, bard, paladin, thief, ranger). Sajnos hely hiányában nem tudom pontosan leírni az összes feladatot (csak a paladin stronghold önmagában 4 új küldetést tartalmaz).

4. A Mercenaries of Rialtvinékkal kapcsolatban van-e valami feladat (hogy ne öljem meg őket, ha a barmok belémkötnek)?

Aki beléd köt, az pusztuljon, ez kemény világ.

5. Miután végignyomtam a játékot, felraktam a Savegame Editort, hogy megnézzem, milyen tárgyakkal nem találkoztam. A következő tárgyakat hol és hogyan lehet megszerezni: Staff of Magi, Sling of Arvoreen +4, Ring of Gaxx, Pride of Legion +2 (AC -1)?

Staff of Magi - A twisted Rune alküldetést kell teljesítened, csak így szerezheted meg a varázsbotot.

Sling of Arvoreen +4 - Underdark, beholder Tunnels

Ring of Gaxx – Kangaxx demilich legyőzése után kapod meg

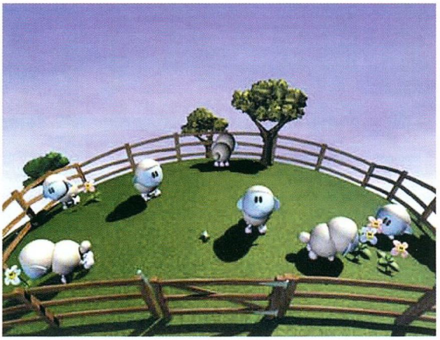
Pride of Legion +2 - A paladin strongholdban kapod meg jutalmul.

6. A végső animációban kik az asztal körül ülő muksók (a szövegük világos, de kik ők; istenek vagy Bhaal hívők, vagy valami mások)?

Jó kérdés, szerintem csak a következő részben derül ki pontosan.

A válaszokat előre is köszi:

Fülöp István



SHEEP

Helló Mocsy!!!

Van egy nagy gondom a Sheepben. A Jurassic Playground 2. Pályáján, a 1000,000 BC-n el van torlaszolva az a hely, ahol a pálya véget ér. Mit tegyek?

Matthew

A megoldás roppant egyszerű! A pálya több pontján elhelyeztek egy-egy alagutat, amelyeken átterelve a birkákat különleges képességre tesznek szert, minek következtében métereseket ugranak. Ezt a tulajdonságot kihasználva könnyedén átszökkenhetsz az akadályok felett.

Mocsy

FALLOUT 2

Szia Mocsy! Itt ismét -FRAN-; köszönöm, hogy segítettél az ID-ben, már majdnem végvittem a játékot. De egy időre abbahagytam, mert az Fallout2-vel volt kedvem játszani. Tehát:

Klamathban, helyesebben a Toxic Cavesben megtaláltam a csákót izééé... Smiley-t, és nem tudok kijutni. Szerintem (de lehet, hogy hülye vagyok) nem arra kell távozni, amerre jöttem, hanem a liften át. De nem is tudok arra menni, mert a csizmám is elégett. De a liften át sem tudok menni, mert a lift nem nyílik ki. Ha most azt mondod, hogy a generátort kell megbabrálni, akkor megértelek, de azt sem sikerül megjavítani (repair skill: 10%), mást meg nem tudok vele kezdeni.

Szóval, légy szíves segítsetek!

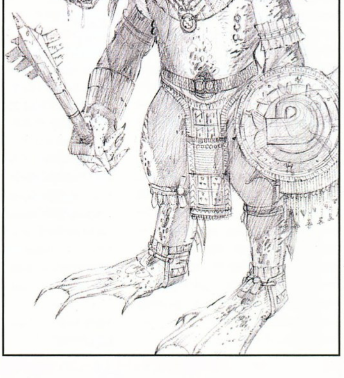
-FRAN-

Szia! :)

A liftet egyelőre nyugodtan elfelejtheted, ide csak nagyon magas szerelési és zárnyitási képességgel, meg Mark 2-es lockpickkel érdemes visszajönni. Ami pedig a kivezető utat illeti, kénytelen leszel átslattyogni a radioaktív tócsákon, mert arra kell távozni, amerről jöttél. :)

Bye:

Bird



CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

SEA DOGS

Amikor a tengeren vagy, nyomd le a Ctrl + Z billentyűket, ezután jöhet a kívánt kód:

have life — a hajó kijavítása és teljes legénység
expu mne — extra tapasztalat
deneg day — extra pénz
get me magic — az ágyú többet rombol
make screen shots — az ágyú nem rombol
teleport a Ctrl + L lenyomása után a kamera helyzetébe teleportál

CARNIVORES: ICE AGE

Debug mód: Ha játék közben beírod a „debugup" szót, akkor láthatod a koordinátáidat, s a dínók nem bántanak.

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Játék közben, az Enter lenyomása után pötyögheted be a kódokat:

supervizor — a „háborús köd" ki/bekapcsolása
money — több alapanyag
izmena — a játékosok váltogatása a numerikus billentyűzeten
multitvar — a P lenyomása után minden egység elérhető
www — a supervizor, multitvar, izmena kódok bekapcsolása

GJ FUNBALL V2.0

Szintkódok: Level 2: gofa263, Level 3: just736, Level 4: mate845, Level 5: drum961, Level 6: posh382, Level 7: daft264, Level 8: nest365, Level 9: moll482, Level 10: kick165, Level 11: tate284, Level 12: miss571, Level 13: surf461, Level 14: doss751, Level 15: peel628, Level 16: trog452, Level 17: fast784, Level 18: true314, Level 19: pant168, Level 20: lamp851, Level 21: sham973, Level 22: damo201, Level 23: talk584, Level 24: dash367, Level 25: tron248, Level 26: juno515, Level 27: hunt819, Level 28: what672, Level 29: zoom746, Level 30: best581.

OUTBREAKER

Szintkódok: TERROR, PROJECT, COLORS, BATTLE, SHIELD, PORT, SPEAKERS, TIMBER, MATRIX, PRISON, REACTOR, SEWERS, AIRCRAFT, PEAK, PYRAMID, ENERGY, GAMBLER, WORMS, FORTRESS, MACHINE, ASTEROID, BLACKHOLE, CONVEX, FLOW, SMART, DEVICE, BURN, REFLECT, CONTROL, FUTURE, FATE, DESTINY, DESERT, FLAME, PISTOL, YARD, MENTAL, HILL, HALLWAY, MIST, CLOUDS, LAWN, FREEZE, MAGNETIC, CORE, NEBULA, STARS, PLANETS, GEMS, FIRST.

INSANE

A kódokat a főmenüben írhatod be:

GOKARTZ — kicsi kerekek
BIGFOOTZ — nagy kerekek
BIGHEADZ — nagyfejű sofőrök
BOXERZ — nagy kezű és lábú vezetők

SKI RESORT TYCOON

A csalások aktiválásához a megfelelő billentyűket kell játék közben lenyomnod:

Shift+Ctrl+C+A+T — több pénz
Shift+Ctrl+W — a sebesség növelése
Shift+Ctrl+S — eső vagy havazás váltása
Shift+Ctrl +X — lavina America

A kódokat játék közben írhatod be:

gimmemorefirepower — 10 fegyver
horsesarecrazy — 10 ló
goldinmypockets — 1000 arany
iwantfastfood — 1000 kaja
woodisverygood — 1000 fa
icangeteverything 5000 egység fa, élelem és arany, 100 fegyver és ló
iwantareallybadguy „Billy the Kid"
iwantareallystrongher „Gall"
iwantanamericanhero „Davey Crocket"
cpuoff — az AI kikapcsolása
cpuon — az AI bekapcsolása
icanwineverythingnow — szintlépés
savegame — mentés

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Játék közben, az Enter lenyomása után előbukkanó konzolablakba írd be: „csmilton", majd újra a konzolablakba lehet beírni a kódokat:

csyhwh — isten mód
csstigmata — az összes fegyver, lőszer, kellék, esszencia, egészség és energia elérhető
csgunsminden fegyver választható
csitems — az esszenciákhoz szükséges összes kellék
csshroud — a páncél 200-as értéken
cshealth — az egészség 200-as értéken
csrosary — teljes angyali energia
csammo — teljes lőszer
csessence — 200 esszencia
cshalt — az idő megállítása
csportal — drótvázas portálok
csvanish — a lények elpusztítása
cshost — repülő mód
csback vissza az utolsó mentésre
cs3dnow!on — AMD 3dNow be
cs3dnow!off — AMD 3dNow ki
cswire — drótvázas szinttérkép
csgo [number] ugrás a zárójelben lévő kezdőpontra
csgo [x,y,z] — ugrás a zárójelben lévő koordinátákra
cstourist — a sebesség állítása
csao [number] felvétel a naplóba
cseo [number] törlés a naplóból
csro — a teljes napló törlése
csnotimeouts — az inaktív játékos eltávolítása (multiplayer)
cstimeouts — az inaktív játékos visszahozása
cstime [0-200] a játékóra állítása, a normál érték 100
csmapper — az automata térkép állítása
csmapper [.01-.99] — az automata térkép állítása
csmapper[0-2] a térkép elrejtése, csak térkép, vagy térkép és tereptárgyak
csunsqueeze — multiplayer debug
cssqueeze — multiplayer debug
csuntrace — multiplayer debug
cstrace — multiplayer debug
csunframe — multiplayer debug
csframe2 — multiplayer debug
csframe — multiplayer debug
csclipmouse — egérkurzor az ablakban futáskor
csblah — szöveges üzenetek megjelenítése a HUD-on
csverbose — részletes fegyverismertető
csmap [x] — indulás a zárójelben lévő térképről*
-debug — a debug információ megjelenítése
-mpquery a multiplayer információ megjelenítése
-edkeys — a billentyűzetkiosztás visszaállítása
-fov[x] — a látótávolság beállítása, alap 120
-camera — szöveg megjelenítése rejtett HUD esetén
-calcfps — az fps kalkuláció bekapcsolása
-showfps — az fps megjelenítése
-run [0-1] — a futás ki-be
-look [0-1] — „free look" ki-be
-invert [0-1] — inverz egér ki-be
-xhair [0-1] — a célkereszt ki-be
-text [0-1] — a szöveg ki-be
-shadows [0-1] az árnyékok ki-be
-hidegun [0-1] — a rejtett fegyver ki-be
-sfx [0-1] — a hangok ki-be
-steps [0-1] — a gyaloglás ki-be
-res [plus] — a felbontás növelése
-res [minus] — a felbontás csökkentése
-res [0-9] — a felbontás beállítása
-mouse [0.0-100.0] — az egér sebességének beállítása, alap 50
-intensity [0.0-100.0] — a fényerő beállítása, alap 50
-sound [0.0-100.0] effekt hangerő
-dialog [0.0-100.0]szöveg hangerő
-music [0.0-100.0] zene hangerő

Az alábbi kódok pedig valamilyen párbeszédet játszanak le:

-adam, -cory, -greg, -sean, -little, -kerry, -daryl, -owen, -charlie, -maynard, -maarten, -yujin, -smudge, -kee, -sara, -jackie, -ryan, -phil, -fred, -bryan, -erik, -jenna, -mo, -justin, -evan, -helmut, -nicholas, -cyclone, -khoury, -kudo.

*** A térképek nevei:**

BAUCUS1, BAY2, BABEL1, BAY1, BAUCUS2, BRIDGE1, BRIDGE2, CHAOS1, CHAOS2, CHAOS, CITADEL4, CITADEL3, CORE3, CORE2, CORE1, CORE0, DM6, DM5, DM1, DM3, DM2, DM4, DM7, ENGINE1, ENGINE2, END1, END2, END3, END, GERYON, GUERNI~2, GUERNI~1, GUERNI~3, JONAHS, JONAHS1, MANU1R~1, MANU1, MANU2, MANU6, MANU3, MANU4, MANU5, MERCY1, MERCY2, MERCY, MSTREE~1, MSTREE~3, MSTREE~2, NEWPP2, NEWPP3, NEWPP1, NEWPP4, NEWPP0, POD1, POD2, PTB, RESEAR~3, REBELB~4, REFUGE~1, REFUGE~2, REBELB~2, RESEAR~4, REBELB~3, REBELB~1, RESEAR~2, RESEAR~6, RESEAR~1, RESEAR~5, RUINED~2, RUINED~1, SEWER2, SEWER3, SEWER1, STC, SUBWAY1, SUBWAY2, THRONE, TOWER3, TOWER1, TOWER2, TORTURE, TRYXINOS.

PROJECT IGI

A cheat mód aktiválásához a főmenüben írd be: „Nada". (Természetesen idézőjelek nélkül.) Ezután játék közben az alábbi kódokat használhatod:

allgod — isten mód

allammo kifogyhatatlan lőszer
easy könnyű fokozat
ewww az ellenfelek elpusztulnak

KINGDOM UNDER FIRE

Játék közben írd be: „makemyday", majd Enter, s ezzel be is kapcsoltad a csalás lehetőségét. Az Enter újbóli lenyomása után gépelheted be a kívánt kódot:

~hastalavista az épületek lerombolása
~baegopa minden nyersanyagból kapsz 500000 egységet
~simsimhae gyors építkezés
~dayspring teljes térkép
~knowledgeispower gyorsabb Manna-regeneráció
~amosbemerciful teljes Manna
~godblessu teljes gyógyulás

(RPG módban a ~ helyett pontot írj!)

GUNLOK

Játék közben hívd elő a konzolt (~ gomb), majd pötyögd be valamelyik kódot:

REB GOD isten mód
REB INFINITE AMMO végtelen muníció

SKI JUMP CHALLENGE 2001

Minden ugró elérhető, ha megállítod a játékot, s a Ctrl lenyomása után beírod: „skibabyski".

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Szintugrás:

Fordulj Larával pontosan északi irányba. Nyisd meg az inventory, majd a load game képernyőt, s tartsd lenyomva a L + I + F + T gombokat.

Teljes fegyverarzenál:

Mint az előbb: Északi irány, inventory, válaszd a „large medipak"-et, s tartsd lenyomva a C + T + R + L gombokat.

Minden tárgy elérhető:

Észak, inventory, „small medipak", A + L + T + G + R billentyűk.

Isten mód:

Észak, inventory, „flares", F + I + R + E gombok.

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

A kódokat játék közben, a Ctrl + Alt + Shift billentyűk lenyomása után írhatod be:

iy legyőzhetetlenség
uo kifogyhatatlan lőszer
hf a hőkövető kikapcsolása
lb az ellenfél elpusztítása
ml a küldetés átugrása

PRO RALLY 2001

A következő kódokat játékosnévként írhatod be:

IVAN LLANAS minden gyakorló mód elérhető
BUIN minden bajnokság választható
RICITOS minden arcade mód elérhető
PAC 10 másodperc büntetés
ALCAPARRA kétszeres javítóidő

Az alábbiakat pedig játék közben alkalmazhatod:

TORPEDONOW nagy gyorsulás
2YOUNG2DIE gyors megállások
IHATEDAMGS a sérülés kikapcsolása
REPAIRMEPZ azonnali javítás
SICILIANDV robotpilóta
NLSMANDELA szabad mód
NPVITAMINC nincs büntetés
CREDITCARD 280 másodperc javítás a bajnokságban

SACRIFICE

A Ctrl + Shift + ~ billentyűket kell lenyomnod játék közben, s zöld szöveg tűnik fel a képernyőn. Most már írhatod a kódokat:

@ yourbulletscannotharmme legyőzhetetlen varázsló
@ mywingsarelikeashieldofsteel mint az előző
@ bythepowerofgrayskull teljes egészség
@ ihavethepower teljes manna
@ dontfearthereaper 32 lélek
@ castratetheheathens a varázsló begyűjtheti a vörös szellemeket
@ timeisonmyside az idő visszaállítása
@ ragebuilding 9-es szintű karakter a multiplayerben
@ gimmegimmegimme [XXX] XXX varázslat megszerzése
@ alliwantforxmasisa [XXX] XXX szörny megszerzése
@ aplethoraof [XXX] 4 XXX szörny megszerzése

BLAIR WITCH PROJECT VOL. 2: COFFIN ROCK

Játék közben nyomd le az F10-et, majd írd be a kívánt kódot:

godgames isten mód
winblows minden fegyver választható
autoaim automata újratöltés
skeletonkey „Skeleton Key"
moreammo több lőszer

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Nyomd le a Ctrl + Alt + C gombokat, ezután jöhet a kód:

Delian Treasury 1000 pénzegység
Ambrosia azonnali győzelem
Bowvine and Arrows a tornyok teheneket lőnek
Cheese Puff a munkások „sajtöltözéket" kapnak

FIFA 2001

A kódokat a főmenüben írd be:

Gimmethemoney több pénz
Playersmaybe szabad játékosok
Bigheads „Big Head"mód
Playersarelocked mozdulatlan ellenfelek

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Neversoft deszkások:

A főmenüben nyomd le a numerikus billentyűzeten a 7-est, ezután a Fel, C, C, V, Jobbra, Fel, B, V gombokat.

A következő csalásokhoz állítsd meg a játékot, nyomd le a numerikus billentyűzeten a 7-est, majd bőszen nyomkodd a megfelelő billentyűket:

Space, Space, Space, C, V, Fel, Le, Balra, Fel, C, V, Space, V, B, Space, V, B **minden választható**
Jobbra, Fel, C, V, Jobbra, Fel, Balra, C, C, Fel, B, B, Fel, Jobbra **minden pálya elérhető**
C, B, Jobbra, V, B, Jobbra, B, V, Jobbra, C, Jobbra, Fel, UP, Balra, Fel, C **rejtett karakterek**
Space, V, B, B, Fel, Balra, V, C **„Special Meter" mindig maximumon**
Fel, C, V, Fel, Le **5-ös szint**
Le, C, V, Fel, Le **6-os szint**
Balra, C, V, Fel, Le **7-es szint**
Jobbra, C, V, Fel, Le **8-as szint**
B, C, V, Fel, Le **9-es szint**
V, B, C, V, Fel, Le **10-es szint**
Space, V, B, Space, Space, Space, C, V, Fel, Le **13-as szint**
C, B, Jobbra, C, B, Jobbra, C, B, Jobbra **extra pontok**
Space, Le, Balra, Jobbra, Le, Balra, Jobbra **extra pénz**
B, Balra, Fel, Jobbra, B, Balra, Fel, Jobbra, Space, B, Balra, Fel, Jobbra, B, Balra, Fel, Jobbra **a játék befejezése**
C, V, Jobbra, Fel, Le, Fel, Balra, C, V, Jobbra, Fel, Le, Fel, Balra, B, Fel, Balra, V **véletlen kiindulópont**
Jobbra, Fel, Balra, C, Jobbra, Fel, C, V **tökéletes egyensúly**
Jobbra, C, V, Fel, Le **kölyök mód**
Le, C, V, Jobbra, Fel, B, Le, C, V, Jobbra, Fel, B **turbó mód**
C, B, Fel, Balra, Balra, C, Jobbra, Fel, Balra **„Big Head" mód**
Le, B, Jobbra, Fel, C, V **drótvázas megjelenítés**
B, Fel, V, C, Space, V, B **lassú trükkök**
Le, Fel, C, B, Fel, Balra, Fel, Space **disco mód**
Space, C, Balra, Fel, Le, Fel, C, V **alacsony gravitáció**
Balra, Fel, Balra, Fel, Le, Fel, C, V, Balra, Fel, Balra, Fel, Le, Fel, C, V **nagyon alacsony gravitáció**
Space, Space, Space, Space, Balra, Space, Space, Space, Space, Balra, Space, Space, Space, Space, Balra **kövér deszkás**
Space, Space, Space, Space, C, Space, Space, Space, Space, C, Space, Space, Space, Space, C **sovány deszkás**

Flip Level

Állítsd meg a játékot, nyomd le a numerikus billentyűzeten a 7-est Numpad 7 majd Fel, Le, Balra, Jobbra, V, Space, C, B, Fel, Le, Balra, Jobbra, V, Space, C, B. Fel, Fel, Fel, Fel, Space, C, Fel, Fel, Fel, Fel, Space, C, Fel, Fel, Fel, Fel repülő mód, az irányítás a Space, V, a Numpad 7 és 9 gombokkal történik.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Játék közben nyomd le a Tab billentyűt, majd írd be a kívánt kódot:

nwctim összes varázslat és 999 „spell point"
nwcshrubbery minden anyagból 100 egység
nwconlyamodel az összes épület elérhető a várban
nwcgeneraldirection teljes térkép
nwcalreadygotone a titkos tárgyak térképe
nwcsirrobin azonnali vereség
nwctrojanrabbit azonnali győzelem
nwcantioch sátor, katapult és lőszer
nwcfleshwound Death Knights
nwcigotbetter a hős szintet lép
nwccoconuts végtelen lépéspont
nwccastleanthrax maximális szerencse
nwcmuchrejoicing maximális erkölcs
nwcavertingoureyes extra 35 arkangyal
nwcphisherprice színek felderítése

ONI

Először másold a CD-n található persist.dat nevű fájlt a játék könyvtárába, ezután indítsd el az OniCheatEnabler programocskát, majd a játékot, s az F1 lenyomása után írhatod a kódokat:

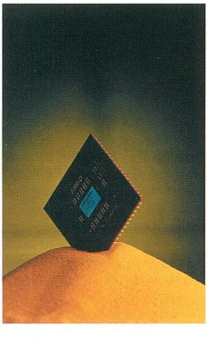
shapeshifter F8-cal a karakterek cseréje
liveforever legyőzhetetlenség
touchofdeath mindenhatóság
canttouchthis megállíthatatlanság
fatloot nagy zsákmány
glassworld üveg felszerelés
winlevel azonnali győzelem
loselevel azonnali vereség
bighead „Big Head" mód
minime mini mód
superammo jobb lőszer
reservoirdogs az ellenfelek egymást ölik
roughjustice „Gatling Guns" mód
chenille „Daodan Power" mód
behemoth „Godzilla"
elderrune regenerálódás
moonshadow álca
munitionfrenzy fegyverláda
fistsoflegend „Fists Of Legend" mód
killmequick „Ultra" mód
carousel lassú mozgás

Tony

HARDWARE HÍREK

A TAJVANI FEKETE GYÖNGYSZEM

Az Asus a mostanra komoly karriert befutott CUSL2 alaplapjának Intel i815EP chipkészlettel kiszerelt változatából - CUSL2-C - limitált szériát dob piacra Black Pearl néven.



Az eredeti CUSL2-C-től a Black Pearl főleg a kinézetében tér el, hisz szinte az egész alaplap feketében tündököl, ami még jobban hangsúlyozza az északi hídon helyet foglaló aranyozott hűtőborda aranysárga színét. Szolgáltatásait tekintve a Black Pearl az alapkiadáshoz képest rendelkezik Smart Card-olvasó támogatással, illetve vagy húsz színes boot-up logóval. Mindezen felül a Black Pearl díszdobozban kerül forgalomba, és abban a vásárlók az alaplap és a szokásos kiegészítők mellett még egy cserélhető fejű csavarhúzót is találnak. Feltehetőleg Magyarországra nulla, vagy csak egy kézen megszámolható mennyiségű darab fog jutni ebből a csodából, ennek megfelelően árat még saccolni sem nagyon tudunk.

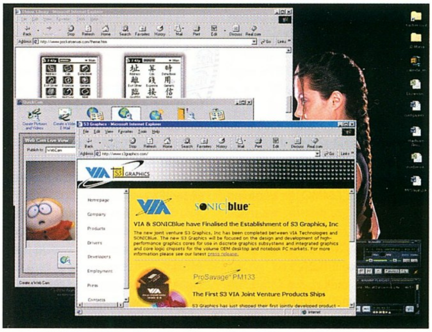
Ugyancsak Asusos hír, hogy a cég piacra dobja nemsokára A7V alaplapjának (Socket A) költséghatékony, újratervezett változatát, az A7V-E-t. Az A7V-E szintén a VIA KT133 chipset köré épül.

1,3 GHZ ATHLON MÁRCIUSBAN?

Bár az Interneten terjedő pletykák már január végére várták az 1,3 GHz-en dübörgő, Socket A-ba illő Thunderbird processzor hivatalos bejelentését, illetve piacra lépését, az akkor elmaradt. Feltűnt viszont ugyancsak a Neten egy olyan, január végi keltezésű AMD-s CPU árlista, amelyen a cég a március 5-i időpont rubrikájába árat írt be e processzor számára (265 USD). A fentiek fényében erősen valószínűnek tűnik, hogy ez a márciusi időpont lesz végül a tényleges debütálás dátuma az 1,3 GHz-es Athlon számára, száz százalékra persze majd csak akkor tudjuk ezt igazolni vagy cáfolni, ha már elértük az ominózus időpontot.

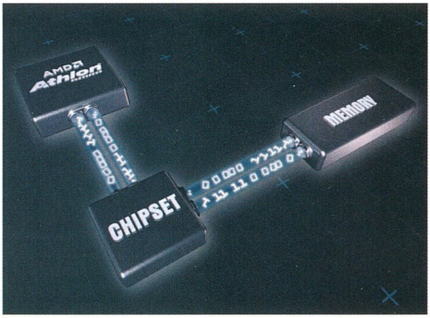
ÚJ GFX HONLAPOK

Megnyitotta kapuit a VIA Technologies és a SONICBlue által létrehozott S3 Graphics, Inc hivatalos Web oldala, amelyet a www.s3graphics.com/index.html pozíción lehet elérni. Az újonnan létrejött cég főként integrált és mobil gépekbe szánt grafikai megoldások fejlesztésével foglalkozik (előbbire példa a már gyártásban levő ProSavage PM133 chipkészlet, az utóbbira pedig a Twister néven bejelentett, hordozható számítógépekbe szánt chipset - mindkettő integrált grafikus vezérlőt tartalmaz). A site-ról az előző, az S3 által jegyzett grafikus chipsetekre épülő kártyákhoz



való referencia-meghajtók is letölthetők többek között.

Más vizekre evezve, az NVIDIA is lépett a Webet illetően. A cég marketingesei valószínűleg jólesően nyugtázták, hogy a különböző TNT és GeForce chipsetek köré épülő videokártyák Európában is hallatlan népszerűségnek örvendenek, ezért nemzeti nyelveken megszólaló honlapokat hoztak létre: NVIDIA Franciaország (www.nvidia.fr), NVIDIA Németország (www.nvidia.de), NVIDIA Olaszország (italian.nvidia.com) és NVIDIA Egyesült Királyság (www.nvidia.co.uk - ez logikus módon maradt angol nyelvű...). Talán a letöltések is gyorsabbak lesznek, bár a mi tapasztalataink szerint különösebb gondok eddig sem voltak a meghajtók vagy demók lehúzásakor az eredeti NVIDIA site-tal sem.



INTEL I812,5 CHIPKÉSZLET

Ha minden az előzetes terveknek megfelelően zajlik, akkor a santa clara-i székhelyű chipgyártó óriás júliusban jelenti be hivatalosan az i815 és i815E alaplapi chipkészleteinek a külső AGP 4X portot nem támogató változatát, az i815G-t, illetve az i815EG-t. Az i815G és i815EG lényegében az i810-es család továbbélése, annak továbbfejlesztése. Az i810x-hez képest az i815xG sorozat már támogatja a PC133 SDRAM szabványt, illetve ellentétben a mostani i815E és i815EP szettekkel, már támogatni fogja a Tualatin (0,13 mikronos csíkszélességgel készülő Pentium III) processzorokat is.

Az i815G és i815EG között a különbség az ICH (I/O Controller Hub) fajtájában rejlik, az előbbi az eredeti ICH-t kapta, míg az utóbbi a fejlettebb ICH2-t (UDMA/100 és további 2 USB port támogatása, integrált Ethernet hálózati mag).

AZ INTEL GIGÁJA

Az amerikai Intel a fejlesztés folyamatának felgyorsítása okán együttműködési megállapodást kötött a tajvani illetőségű alaplapgyártóval, a Gigabyte-tal. Ennek keretében az előbbi átadta utóbbinak a Pentium 4 processzorok kiszolgálását elvégezni hivatott, DDR SDRAM memóriát támogató, még meg nem jelentetett alaplapi chipkészletének, a Brookdale-nek a mintapéldányait, hogy a Gigabyte eljátszadozhasson ve-

lük, és a tajvani cégnek legyen elég ideje stabil alaplapi design megalkotására. A mostani állapot szerint a Brookdale a 3. negyedévben debütál hivatalosan, és az Intel a fentiek szerint szeretné, ha a bejelentéssel egy időben az új chipset köré épülő alaplapok már kaphatók lennének a piacon.

SONY: MEMORY STICK

Fél évtizeddel ezelőtt a Sony forradalmasíthatta volna a digitális adattárolást, az akkor még új megoldásnak számító MiniDisckel, mindössze csak időben fel kellett volna ismernie az új formátumban rejlő lehetőségeket. Sajnos a cég egykori üzletpolitikájának köszönhetően erre nem került sor, ám úgy látszik, a múlt hibáiból tanulva mai marketingstratégiájuk hatalmas változáson ment keresztül. A digitális adattárolást - mint „a jövő" - szem előtt tartva, ahol csak lehet, a legújabb, univerzális adathordozó megoldásukat, a Memory Sticket alkalmazzák, természetesen saját termékeikben: Memory Stickkel lehet találkozni Network Walkmanben, Cybershot digitális fényképezőgépekben, digitális kamerákban, AIBO robotkutyában, s a Sony VAIO notebookokban is.

Ez a termékskála most két új elemmel bővült, történetesen a CDX-1000MS autórádióval, mely a hagyományos CD-ken kívül Memory Sticken tárolt ATRAC3, illetve MP3 file-ok lejátszására is képes, valamint az MSA-CU 55 névre hallgató Memory Stick egérrel. Elsőre kicsit furcsának tűnhet, hogy a Sony miért rakna pont egérbe Memory Sticket, ám a megoldás szó szerint „kézenfekvő", hiszen az egér maga USB csatlakozási felületét, s ennek viszonylag nagy sávszélességét használja ki a Memory Sticken tárolt adat gyors számítógépre másolására. Az egér maga a mai trendnek megfelelően az elavult görgőt mellőzi, mozgásának meghatározásához optikai pickuppal rendelkezik, s így a magas mintavételezési frekvenciának köszönhetően ideális eszközzé válik FPS-ekhez.

TOSHIBA: RD-2000

Napjainkban a DVD egyre nagyobb térhódításának köszönhetően egyre többször merül fel az igény a média többször is újraírható változatának szabványosítására. Jelenleg ennek megoldása korántsem egyszerű, hiszen a szabvány elnyeréséért három típus versenyez. A szórakoztató elektronikai készülékek irányvonalát a DVD-RW valamint a DVD+RW képviseli, melyeket olyan gyártók támogatnak, mint például a Hitachi, a Toshiba, valamint a Pioneer, s legnagyobb előnyük, hogy bizonyos mértékű kompatibilitás valósítható meg köztük, s így a különböző cégek termékeit könnyedén együttműködésre lehet bírni. A másik oldalon a PC-s felhasználóknak szánt, caddyvel körülvett DVD-RAM áll, mellyel szemben az előbb említett cégek ugyancsak a kompatibilitást tudják felhozni, mint hátráltató tényező. Ennek ellenére a Toshiba nemrégiben jelentette meg RD-2000 névre hallgató DVD-RAM felvevőjét, mely a digitális média minden lehetőségét megpróbálja kiaknázni. Felépítését tekintve a nem túl népszerű TiVo alapjaira épül, mely - akár az RD-2000 - nagy kapacitású merevlemezt párosított DVD-RAM meghajtóval. Ennek a megoldásnak köszönhetően 29 órányi képi, illetve hanganyagot tudunk tárolni a beépített 30 GB-os winchesteren, melyet még 4,5 órával tudunk kibővíteni a 4,7 GB-os DVD-RAM felhasználása esetén. Lévén, hogy az egység teljesen digitális, lehetőségünk van akár lejátszás közben is műsorok felvételére, valamint az eltárolt adatokat (műsorokat) kedvünk szerint DVD-RAM-ra menteni.

CANNONDALE: RAVEN 4000SL

Fennállásának 30. évét megünneplendő a Cannondale cég merőben új formatervezésű biciklivel állt elő. A Raven 4000SL névre hallgató kerékpár legnagyobb érdekessége – a szénszál erősítésű, magnézium vázon kívül – az elülső csillapításról gondoskodó „Lefty" névre hallgató teleszkóp, mely a hagyományos villákkal ellentétben nem kettő, hanem csak egy becsúszó-szárral rendelkezik. Természetesen a villa maga is szénszálból készült, s ennek következtében az aggyal együtt nem nyom többet, mint 1,6 kilogramm, ugyanakkor a legtöbb „longtravel" villával megegyező, masszív, 100 mm-es csillapítási úttal rendelkezik. A villa további innovációs érdekessége, hogy a csillapítást a kormányra szerelt elektronikával ki lehet merevíteni, s így hegyre felfelé, vagy hosszú egyenes szakaszokon az előre haladásra szánt energia nem vész el a csillapításban.

HITACHI: DZ-MV100

A Hitachi DZ-MV100 névre hallgató, DVD-RAM digitális kameráját tavasszal jelenteti meg Európában. Ellentétben a legtöbb szórakoztató-elektronikai termékkel, a DZ-MV100 80 mm átmérőjű lemezeket használ a hagyományos 120 mm-esek helyett a felvett adat tárolására – a kisebb helyfoglalás ellenére sem sikerült még a cégnek szakítania a hagyományos „doboz" kialakítással. A filmeket a DVD-Video szabványnak megfelelően MPEG-2 formátumban tárolja, melyből összesen két óra fér a 2,9 GB kapacitással rendelkező lemezekre – high-quality beállítás mellett ez az érték pont a felére csökken, vagyis egy órára. Mozgó képeken kívül alkalmas álló képek rögzítésre is, melyekből 2000 darabot tud JPEG formátumban, 1280x960-as felbontásban tárolni. Ha rendelkezünk a cég GF-2055 DVD-RAM PC-s meghajtójával, valamint software-es dekóderrel, akkor a felvett képeket, valamint filmeket akár saját PC-nken is meg tudjuk tekinteni – mivel egyelőre a Hitachi még nem gyárt asztali DVD-RAM meghajtót, így be kell érnünk a kamera beépített lejátszási funkciójával, ha felvételeinket TV-n szeretnénk megnézni.

PCG Hardware Team

EXTREME COMPUTERS

Extreme Computers Kft.

1065 Bp. Podmaniczky u. 2.
Nyitva:
Hétfő-Péntek: 09-21
Szombat: 09-17
Tel/Fax: 302 8688/301 0293
web: www.extremeco.hu
mail: extremeco@matavnet.hu

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.

Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!

PI ALAPLAP	7.5E
PII LX	14E
PII BX	17E
AT MINI HÁZ	4E
ATX MIDI HÁZ	6,5E
PI 166MMX	8E
PI 200MMX	11E
PI 233MMX	13E
VIDEÓKÁRTYÁK	3E
14" SVGA	15E
15" SVGA	25E
1,3 GB HDD	12E
1,6 GB HDD	15E
3,2 GB HDD	17E
4,3 GB HDD	20E
10x CDROM	6E
24x CDROM	8E
40x CDROM	10E
4 MB EDO	1,2E
8 MB EDO	2,5E
16MB EDO	5E
32MB EDO	10E

BRUTTÓ

HASZNÁLT KONFIGURÁCIÓ

PI 166-200 MMX
2,1 GB HDD
32MB RAM
16x CDROM
2MB VGA
HÁLÓKÁRTYA
HANGKÁRTYA

57.000.- NETTÓ

17" MONITOROK **45E** FT-TÓL

KÉRÉSÉRE 24 ÓRÁN BELÜL BÁRMILYEN KONFIGURÁCIÓT ÖSSZEÁLLÍTUNK!

NYOMTATÓ PARTONOK NAGY VÁLASZTÉKBAN!

OTP HITEL LEHETŐSÉG
50.000.- FT feletti alkatrész vagy komplett gép vásárlása esetén 2% kedvezmény!

MONITOR ÉS SZÁMÍTÓGÉP SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉS!

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III				2
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)				

Clock Frequency

Internal	1080.00	MHz	Clock Multiplier	
External	135.00	MHz DDR		8.0

I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	256K	Byte
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	0	
T-Cache		Byte	L3 Cache		Byte

WCPUID **** MHz

OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

FOTÓ és VIDEOTECHNIKAI ÚJDONSÁGOK

PRIMEFILM 1800u USB FILM SCANNER	DV VIDEO SZERKESZTŐ IEEE1394 FIREWIRE	ENCODER 4 PC-TV Átalakító
1800x1800dpi optikai	3db IE1394 in/out	Szofvert nem igényel
19200x19200dpi Szoft.	Texas Dual Chipset	Full Screen
Negatív és Dia Scanner	Kompatibilis minden DV-	OSD Setup
4.2Mpixel képminőség	Digital8 kamerával	Dual üzemmód
Page Manager,Mr Photo	ULEAD Szoftver+kábel	Minden rendszerrel komp.
58000.-FT+Áfa	14900.-FT+Áfa	16000.-FT+Áfa

EAST COMPUTER KFT 1107 BP.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439, 06-30-944-6650, mail:eastcomp@matavnet.hu
www.lifeview.hu , www.firewire.hu

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

*Teljes konfiguráció vásárlása esetén **5%** kedvezmény*

AMD Duron 750MHz, ProcompBVK2A alaplap FDD, Q10GB HDD, 40xCD, TNT2 32MB, 128MB SDRAM, midi ATX, bill., egér, 15" monitor
169.000,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PC Guru 2001/01 NOLF
nyereményjáték szerencsés nyertesei:

NOLF PC CD-t nyert:
Gerse József – 6090 Kunszentmiklós
Varga Szabolcs – 8500 Pápa
Zakór József – 1027 Budapest

NOLF posztert nyert:
Pethő Gergely – 1221 Budapest
Petrás Szabolcs – 4300 Nyírbátor
Zsoldos Tamás – 7030 Paks

Gratulálunk! A nyereményeket postán küldjük el.

Egy hely az igazi játékosoknak...

network game center

VI. ker. Zichy Jenő utca 43.
Telefon: 353-2592 , 354-0548
w w w . n g c . h u

K.EM. MEDIA DESIGN

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

VOGEL

Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu

HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS

Régi álmunk teljesül azáltal, hogy olyan technológiai rovatot bocsáthatunk útjára, amely a kissé behatárolt PC-s univerzum határain túlmerészkedve a szélesebb értelemben vett tudományos élet újdonságaival kívánja megismertetni a Tisztelt Olvasóközönséget. Gyökereinkhez persze nem maradtunk teljesen hűtlenek, s mint az az alábbi összeállításból is kitűnik majd, igyekeztünk továbbra is az információtechnológia terén elért áttörésekre fókuszálni (a sorozat címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal), ami persze nem jelenti azt, hogy alkalomadtán ne szorítanánk helyet más tudományágak jelentősebb felfedezéseinek (ld. pl. e számban a „Mozdulatlan fény" című cikket). Őszintén reméljük, hogy elképzelésünk találkozik az Olvasók ízlésével, s természetesen minden jobbító szándékú javaslatot szívesen fogadunk. Jó szórakozást!

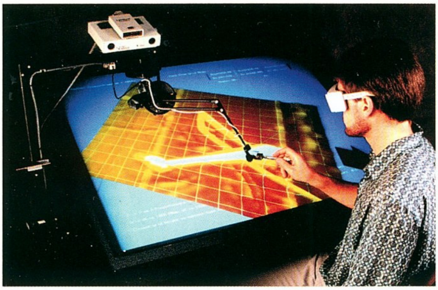
E havi idézetünk: „...ebben az évben, elegendő optikai kábelt fektetnek ahhoz, hogy 117-szer oda-vissza kitegye a teljes Föld-Hold távolságot." (ZDNet)

STREETBEAM TECHNOLÓGIA

Valljuk be őszintén, a jártunkban-keltünkben látott óriásplakátok többsége vajmi kevés érdeklődést tud kicsiholni belőlünk. Az elektronikus hirdetésekkel már kissé más a helyzet, viszonylagos újdonságról lévén szó akár néhány másodpercre is képesek lekötni figyelmünket. Ezen - a hirdetők számára valószínűleg igen szomorú - helyzeten készül változtatni az ún. StreetBeam technológia, amelynek segítségével a fenti hirdetések többé-kevésbé interaktívvá tehetők. A dolog nyitja a plakátokhoz társított infravörös átjátszó-berendezésekben rejlik, amelyek képesek kapcsolatot teremteni személyi digitális asszisztenseinkkel, az ún. PDA-kkal (Personal Digital Assistant). Amennyiben a hirdetés felkeltette volna figyelmét, a felhasználónak nincs is más dolga, mint hogy kéziszámítógépe infravörös egységével megcélozza a plakát egy jól körülhatárolt területét, s az adatok máris automatikus továbbításra kerülnek irányába. Így pontosabb részleteket tudhatunk meg magáról a reklámozott termékről, az esetleges kereskedelmi akciókról stb. Azok a szerencsés egyedek pedig, akiknek PDA-ja rendelkezik a vezeték nélküli Internet-elérés lehetőségével, már is ellátogathatnak a hirdető cég honlapjára. Persze az ilyesfajta luxust nélkülözni kénytelen felhasználóknak sem kell túlságosan elkeseredniük, hiszen hazatérve, PDA-juk és PC-jük adatállományának szinkronizálása után ugyanezt ők is megtehetik. A szolgáltatás jelenleg kizárólag az USA-ban és Palm-kompatibilis PDA-kon vehető igénybe, ám az ígéretek szerint hamarosan Windows CE alapú PocketPC, sőt, „mezei" WAP-os mobiltelefon-tulajdonosok számára is elérhetővé válik.

SZEMVEZÉRELT KURZOR

Se szeri, se száma azoknak a próbálkozásoknak, amelyek az asztalunkon hosszú időre berendezkedett elektronikus rágcsáló, ismertebb nevén az egér mielőbbi nyugdíjba vonulását kívánják elérni, ám ez ideig a patkány felváltására irányuló mindenfajta kísérlet csúfos kudarcba fulladt. Úgy tűnik azonban, hogy egy, az IBM Almaden Research Center és a MIT Media Lab által kifejlesztett eszköz minden eddiginél jobb eséllyel pályázik a manapság már gyakran három, sőt, többszemű mutáns emlős sírásójának szerepére. A már a tesztelési fázison is túljutott szemkövető technológia tulajdonképpen semmilyen forradalmi újdonságot nem tartalmaz, mindössze egy olcsó kamerából, két infravörös fényforrásból és természetesen egy, a vezérlő funkciókat ellátó chipből áll. Az egyik fényforrás ún. vörös szem (red-eye) effektust hoz létre, amelynek segítségével a kamera mindig pontosan érzékeli a felhasználó pupillájának helyzetét. Ezalatt a másik fényforrás a szem normál, pupilla nélküli képét hozza létre, s a vezérlőchippel



összhangban a képernyőn látható kurzort mindig tekintetünk irányának megfelelően pozícionálja. A dolog külön érdekessége, hogy a technológia potenciális felhasználási területei messze túlmutatnak az egyszerű PC-ken, elsősorban repülőgépek pilótái és járművezetők vehetik majd hasznát, akik így tökéletesen bebiztosíthatják magukat elalvás vagy a figyelem elkalandozása ellen. Képzeljük csak el: a rendszer azonnal érzékeli a normális határértékektől való eltérést, s hangjelzéssel serkenti fokozottabb összpontosításra az indiszponálttá vált pilótát így megelőzve a készülődő katasztrófát.

AIBO „EMBERI" MEGFELELŐJE

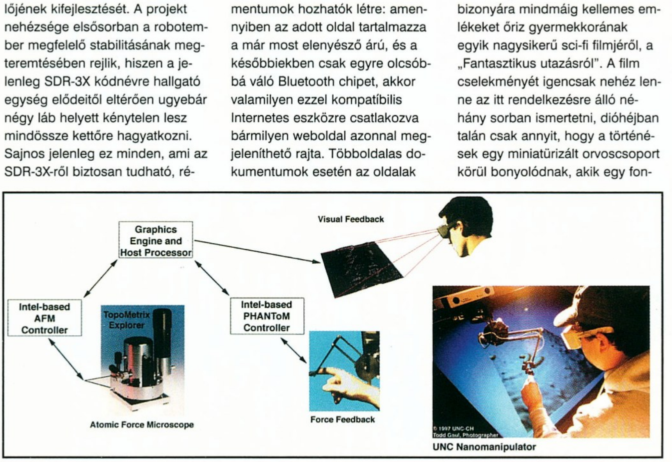
Az elmúlt év egyik legnagyobb szenzációja volt a Sony által kifejlesztett, s a kereskedelmi forgalomban is kapható robotkutya, ismertebb nevén Aibo. A sikeren felbuzdulva a Sony nemrég egész kis robot-állatfarmot dobott piacra mindenfajta elképzelhető és elképzelhetetlen fajú lénnyel. A japán cég, ha lehet, most még nagyobb fába vágta a fejszéjét, ti. tervbe vette Aibo emberi megfelelőjének kifejlesztését. A projekt nehézsége elsősorban a robotember megfelelő stabilitásának megteremtésében rejlik, hiszen a jelenleg SDR-3X kódnévre hallgató egység elődeitől eltérően ugyebár négy láb helyett kénytelen lesz mindössze kettőre hagyatkozni. Sajnos jelenleg ez minden, ami az SDR-3X-ről biztosan tudható, részünkről kíváncsian várjuk a végeredményt, s egészen bizonyosan beszámolunk majd annak megérkezéséről.

ALTERNATÍV EPAPER FELHASZNÁLÁSI MÓDOK

Epaper, vagyis elektronikus papír. A különböző jövőképek szokatlan összhangban jósolják a papírnélküli iroda gyors eljövetelét, aminek ugyebár egyik alappillére lehetne a hagyományos papírt felváltó epaper. Az általánosan elfogadott vélemény szerint a tradicionális papír és az epaper közötti különbség kimerül az utóbbi gyakorlatilag korlátlan számú újranyomtathatóságában, pedig a valóság ennél sokkal árnyaltabb képet mutat. Például a mostanában rekordsebességgel terjedő, vezeték nélküli Bluetooth technológia és az epaper összeházasításával igazi hyperlinkeket tartalmazó dokumentumok hozhatók létre: amennyiben az adott oldal tartalmazza a már most elenyésző árú, és a későbbiekben csak egyre olcsóbbá váló Bluetooth chipet, akkor valamilyen ezzel kompatíbilis Internetes eszközre csatlakozva bármilyen weboldal azonnal megjeleníthető rajta. Többoldalas dokumentumok esetén az oldalak sorrendje bármikor szabadon felcserélhető, sőt, bármikor elláthatjuk azokat kiegészítő jegyzetekkel, képekkel és újabb linkekkel. Mi több, az oldalak teljesen interaktívvá válhatnak, a Bluetooth (vagy bármilyen más vezeték nélküli adatátviteli technológia) segítségével animációkat játszhatnak le, hanghatásokat adhatnak ki, ezen felül akár vibrációt is kelthetnek. A megfelelő felbontású epaper változatok megjelenésével az egyszerű nyomtatók után a fotóprinterek is teljesen szükségtelenné válhatnak, hiszen az egyszerű copy parancs révén bármilyen képhez hozzájuthatunk az online képtárakból vagy saját adathordozóinkról. A marketing költségei is jelentősen csökkenhetnek majd, hiszen a költséges nyomtatás helyett egyetlen gombnyomással interaktív bemutató lesz varázsolható a potenciális ügyfelek epaper oldalaira. És akkor még nem is szóltunk az epaper környezetvédelem terén kifejtett hatásáról, ami egész erdőknek jelentheti az életet.

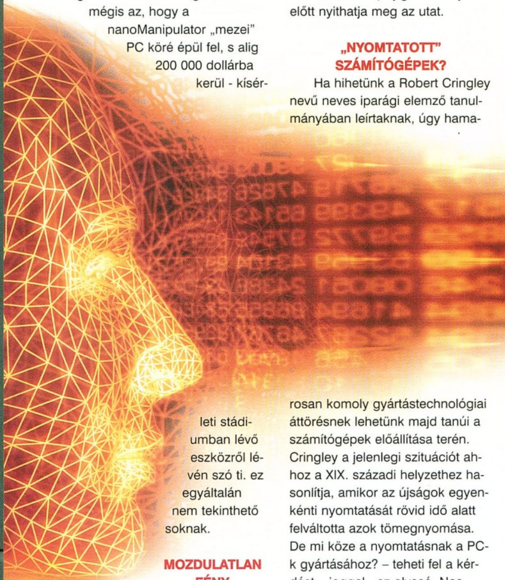
NANOMANIPULATOR

A PC Guru olvasóinak „idősebbik" generációja (25 év felett) bizonyára mindmáig kellemes emlékeket őriz gyermekkorának egyik nagysikerű sci-fi filmjéről, a „Fantasztikus utazásról". A film cselekményét igencsak nehéz lenne az itt rendelkezésre álló néhány sorban ismertetni, dióhéjban talán csak annyit, hogy a történések egy miniatürizált orvoscsoport körül bonyolódnak, akik egy fontos politikus agyában lévő vérrögöt próbálnak elpusztítani – méretükből kifolyólag nem teljesen hagyományos módon. Most, alig néhány évtizeddel később, az egykori tudományos-fantasztikum a szemünk előtt válik valósággá a nanoManipulator elnevezésű eszköz révén. Mint ahogy arról Eric Henderson, az Iowa State University professzora beszámolt: „Molekulákon repülhetünk keresztül, miközben a kromoszómák hegylánc méretűnek tűnnek... Fenomenális." A nanoManipulator tulajdonképpen olyan atomi méretű mikroszkópból, VR (virtual reality - virtuális valóság) szemüvegből és különböző force-feedbackes (erő-visszacsatolásos) eszközökből álló összeállítás, amely lehetővé teszi a kutatók számára, hogy közvetlen közelről tanulmányozhassanak kromoszómákat, vagy ebből a nézőpontból óriásinak tűnő baktériumokat és vírusokat. Sőt, az erő-visszacsatolásos technológia révén a tudósok nemcsak szemrevételezhetik, hanem meg is „érint-



UNC Nanomanipulator

hetik” a kiszemelt objektumokat, akár el is mozdíthatják azokat - az eljárás segítségével máris számos nanofizikai törvényszerűség okára sikerült fényt deríteni. Ahogy azt az UNC professzora, Sean Washburn összegezte: „A nanoMainpulator játékosan egyszerűvé változtatja a fizikai kémiát. Ha meg akarok érinteni egy molekulát, hogy lássam, pontosan mi is történik, akkor csak „kinyúlok”, és megérintem. Úgy játszunk ezekkel a dolgokkal, ahogy a gyermekek szoktak. Ha azt mondom, hogy „Kíváncsi vagyok, mi történik, ha ezt teszem…”, akkor egyszerűen „kinyúlok”, és megteszem azt a bizonyos valamit.” A leghihetetlenebb az egészben mégis az, hogy a nanoManipulator „mezei” PC köré épül fel, s alig 200 000 dollárba kerül - kísérleti stádiumban lévő eszközről lévén szó ti. ez egyáltalán nem tekinthető soknak.



MOZDULATLAN FÉNY

Alig két évvel ezelőtt futótűzként terjedt a hír a tudományos élet berkeiben, miszerint dr. Lene Hau fantasztikus áttörést érve el, egy különleges vákuum felhasználásával 300 000 km/óráról kb. 60 km/órára csökkentette a fény sebességét. 2001. január 18-a azonban valószínűleg ennél is nevezetesebb dátumként vonul majd be a tudományos évkönyvekbe, ti. a jó öreg prof ezen a napon nemcsak lelassította, hanem teljességgel meg is állította a fényt. Ebben komoly segítségére volt néhány mágnesesen helyhez kötött szódium atom, a belőlük fejlesztett, s abszolút zéró hőmérsékletre (vagyis –273 Celsius fokra) hűtött gáz, no meg két lézer. Dr. Hau beszámolója szerint a dolog nyitja abban az érdekes jelenségben keresendő, miszerint a fent említett gáz alapesetben átlátszatlan a fő lézerből érkező fény számára, de a második lézer használatával átlátszóvá tehető. Ha a második lézert kikapcsolják, mialatt az első lézer még mindig aktív, a fény úgymond fogságba esik, s látszólag teljesen megáll. Érdekes, hogy a második lézer ismételt bekapcsolása esetén a fény, mintha mi sem történt volna, tovább folytatja útját. A felfedezés igazi jelentőssége ma még csak meg sem becsülhető, de az máris bizonyosnak látszik, hogy a lézeralapú berendezések (pl. optikai tárolóeszközök) új generációja előtt nyithatja meg az utat.

„NYOMTATOTT” SZÁMÍTÓGÉPEK?

Ha hihetünk a Robert Cringley nevű neves iparági elemző tanulmányában leírtaknak, úgy hamarosan komoly gyártástechnológiai áttörésnek lehetünk majd tanúi a számítógépek előállítása terén. Cringley a jelenlegi szituációt ahhoz a XIX. századi helyzethez hasonlítja, amikor az újságok egyenkénti nyomtatását rövid idő alatt felváltotta azok tömegnyomása. De mi köze a nyomtatásnak a PC-k gyártásához? – teheti fel a kérdést – joggal - az olvasó. Nos, Cringley szerint a „nyomtatott” számítógép akár öt éven belül valósággá válhat, köszönhetően az olyan cégeknek, mint az amerikai Rolltronics: „Képzeljük el a notebook PC-k gyártását a magazinokéhoz hasonlóan. Egy óriási nyomóformába plasztik filmet töltünk. Elkezdjük a nyomást. …az első nyomtatott „oldal”… a hátsó borító. Ezután több oldalon át a vékonyfilm-elemek következnek. Majd jön az interfészek oldala (USB, video, modem, hálózat), a mikroprocesszor oldal, a videó oldal, az audió oldal, néhány memória oldal (merevlemez nélkül). Már közel vagyunk a befejezéshez. Ami hátravan, az mindössze a kijelző és a billentyűzet oldal, és az átlátszó védőborítást kialakító utolsó oldal, amely egyúttal az érintőképernyős (touchscreen) szenzorokat és a flat-panel hangszórókat is tartalmazza. Az eredmény, alig öt perccel a nyomtatás megkezdése után olyan notebook számítógép, amely negyed inch vékony, teljesen halk, napokig működik, és teljesen feltöltve használatra kész. Az első komputer előállítása 500 millió dollárba kerül, de a másodiké már csak 15-be.”

SEALAND, AVAGY COPYRIGHT BY WILLIAM GIBSON

Az alábbi hír tényleg olyan, mintha a híres sci-fi író valamelyik regénye ihlette volna. Történt ugyanis, hogy néhány évvel ezelőtt az egyik elhagyatott tengeri olajfúrótornyot utópista közösség vett birtokába. Az objektum azonban számos amerikai high-tech cég figyelmét is felkeltette, akik a világ legbiztonságosabb szervereit kívánták itt elhelyezni. A kezdeti nézeteltérések után a felek megegyezésre jutottak, s közösen kezdtek a rendelkezésre álló terület kritikus alkalmazásokat futtató számítógépek részére történő bérbeadásába. Ez azonban már felkeltette azoknak a brit hatóságoknak a figyelmét is, melyek előzőleg az olajfúró toronnyal kapcsolatos mindenfajta jogukról lemondtak. A britek ugyanis, látva, hogy a Sealandnek, vagy más néven HavenCo-nak nevezett mesterséges sziget lakói micsoda óriási összegeket vágnak zsebre, legalább adók formájában részesedni kívántak a haszonból. Érdekes lesz látni, hogy mi is történik majd, ha Nagy-Britannia ismét megpróbálja majd kiterjeszteni fennhatóságát a jelenleg hivatalosan is területen kívüli Sealandre. Hogy mindezt az utópisták és az amerikai befektetők sajátos szövetsége nem hagyja szó nélkül, abban szinte biztosak vagyunk. Sealand vs. Nagy-Britannia? Fogadás? Valaki?

BEFEJEZÉS

Végezetül mit is mondhatnánk? Ha a Szerkesztő is úgy akarja, a következő PC Guru lapjain ismét találkozunk, most azonban búcsúzunk, a nemrégiben újjáélesztett televíziós legenda, KJ örökérvényű szavaival élve: „enynyit mára a tudomány és technika újdonságaiból”.

Joshua

AIBO ERS 210

Az Aibo első változatának bejelentése erősen megosztotta a közvéleményt. Sokan kételkedve fogadták a gondolatot, miszerint a jövőben az egyik házi kedvencüket MI-val megáldott, „önállóan" gondolkodó robotok helyettesíthetik majd. Ezzel szemben – a másik oldalon – a tehetősebb polgárok alig várták, hogy megrendelhessék a Sony borsos áron mért robotkutyáját. Végül az 5000 példányban legyártott ERS-110-esek Japánban 20 perc alatt, az USA-ban pedig négy nap alatt találtak gazdára. A sikeren felbuzdulva '99 novemberében újabb 10 ezer Aibo gördült le a gyártósorokról (ERS-111), ám ekkor az online megrendelések alapján már 135 ezren gondolták úgy, hogy szívesen áldoznának az időközben irigység tárgyává vált családi kedvencre. Aibo tehát igazi sláger lett, leszámítva a 10 ezer szerencsés tulajdonost, a robot kutya ismét megvásárolhatatlan státuszba lépett. Időnként egy-egy netes árverésen akadt valaki, aki ráunt a saját modelljére, ilyenkor többnyire kétháromszoros áron már hozzá is lehetett jutni. Eljött az idő, amikor a Sonynál is úgy gondolták, hogy jelentősebb mennyiségben elérhetővé teszik Aibót, így 2000 novemberében, az első modell születésnapján bejelentették a következő változatot, az újításokkal kiegészített ERS-210-et. 45 ezer példány evezett újra a kereskedelmi értékesítés csatornáján a kiéhezett megrendelők felé. Időközben nálunk is feltűntek az óriásplakátokon, így úton-útfélen az ezüstösen csillogó ERS 110 köszöntött ránk. Szerencsére hamarosan lehetőségünk nyílt ellátogatni a legnagyobb hazai Aibo farmra (3 darab ERS-210:)), ahol a hihetetlen technológiai információk után végre a robotipar első sorozatgyártott kutyáját is szemrevételezhettük. Érkezésünkkor Aibo épp aludt (töltődött), de némi ösztönzés után nagyot nyújtózkodott, és elkezdte barátságosan villogtatni a szemét. Szegénynek megvolt az a hátránya, hogy közel egy millió forintos áráért rögtön mindenki csodát várt, sokan gondolták, ezért az összegért ez a legkevesebb, ami elvárható tőle. Csoda helyett elképedve néztük, ahogy a szerkezet szemmel láthatóan produkálta magát: pacsit adott, táncolt, meghajolt. Mindezt nagyon életszerűen, bár a pontos és precíz mozgást, illetve a lenyűgöző koreográfiát kissé komolytalannak tűnő elektronikus pityegés egészítette ki. Idővel ehhez hozzá lehet szokni, így aranyosnak titulálható. A labdájával játszó robot is felejthetetlen látványt nyújtott, bár néha sikerült ügyetlenül mellé rúgnia. A tervezők mentségére mondva, ilyenkor mérgesen rázta a fejét, azaz tisztában volt saját hibájával. Az első fél órában „mindössze" ennyi történt, részemről a döbbenet mellett Aibo viselkedéséből egyedül a „járkálást" hiányoltam. Ezt még nem sikerült a tökélyre fejleszteni, legalább is ezen az árszinten. Kis kedvencünk ugyan hajszálpontosan utánoz egy-egy jól ismert mozdulatot, de arra nem képes, hogy az akadályokat kikerülve egyedül csatangoljon a házban. Reagál viszont a hangunkra, tud fotózni (ezt a beépített memory stickre menti), illetve a pluszban megvásárolt programok segítségével egy sor elképesztő mozgás, hang és különleges képesség birtokába juthat.

Mivel a gyors ismeretséget követően csak az első benyomásunkat oszthattuk meg veletek, a következő számban szeretnénk visszatérni a témára, és részletesebben is bemutatni, miként képes a Sony új fejlesztése érzékelni a környezeti viszonyokat, megjegyezni a nevét, vagy éppen reagálni az egyszerű szavakra.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

X-Multimédiashop Kft.
Tel.: 236-0818

EIZO FLEXSCAN T-SOROZAT

A szerkesztőségbe érkezett három Eizo monitorról hamar kiderült: súlyban, árban – de képminőségben is – a felső (csúcs)kategória nagykövetei. (Egyből eszünkbe is jutott, hogy jó pár évvel ezelőtt az első Orchid Righteoust épp egy hihetetlen minőségű Eizo monitoron volt szerencsénk tesztelni. Akkor még a Tomb Raider első részének glide-os változata vitte a pálmát 640x480-ban. Időközben az is kiderült, hogy az Eizo még mindig a legjobb minőséget képviseli, a 3dfx pedig sajnálatos módon végleg lehúzta a rolót.)

Rövid itt tartózkodásuk alatt tapasztalataim a következők voltak. A két nagyobb monitor szolgáltatásaiban és beállítási lehetőségeiben tulajdonképpen teljesen egyforma, különbség „mindössze" a méretben és a lehetséges felbontásokban/frekvenciákban mutatkozik, ami a mellékelt összehasonlító táblázatunkban látható. Mindezek értelmében, a továbbiakban e két készüléket egyként fogom bemutatni. A 17 colos moncsi felépítésében – a kisebb mérethez igazodva – kissé egyszerűbb felépítésű, de a kisebb képernyőn azonos minőséget nyújt.

HELYKIHASZNÁLÁS ÉS ERGONÓMIA

Az Eizo új monitorai több ponton is eltérnek a megszokott átlagtól. Ilyen az on-screen menü teljes mértékben egy ujjal vezérelhető, ergonómikus – vagyis csuklófájdalmakat nem okozó – Quick Set Control Pad elnevezésű kezelőszerve, továbbá a meredek háztetőszerűen billentett hátlap. Ez utóbbi maximális helykihasználást tesz lehetővé, hiszen a képernyő kis mértékben való fölfelé billentésekor a hátlap pontosan függőlegesen a falhoz illeszkedik. Mindemellett „természetesen" a képcső viszonylag rövid nyaka is a jobb helykihasználást szolgálja. A beépített USB hub az USB-csatolású perifériák egyszerűbb kábelezését teszi lehetővé.

KÉPERNYŐ ÉS JELKORREKCIÓ

Ami a képernyőt illeti, a tökéletesen sík felület a Super ErgoCoat nevű bevonatnak köszönhetően közel borotvaéles képet,

és egyirányú fényelnyelő képességével tükröződésmentességet biztosít. A T 561-es modell esetében a lyukmaszk egyenletesen 0,25 mm-es, a T762 0,24 mm-es lyukmaszkja a képernyő széleinél 0,25 mm-re növekszik, a T961 azonban egyenletesen 0,24 mm-es lyukmaszkon keresztül sugározza a képet, ami komoly minőségi ugrást jelent, hiszen ezt a technológiát nem sok CRT monitortípus tudhatja magáénak. A Dynamic Focus eljárásnak köszönhetően a kép a képernyő szélein is éles marad annak ellenére, hogy ezek a képpontok távolabb esnek az elektronágyútól – a fókuszáló rendszer automatikusan állítja be a fókuszt a pásztázás során. A Screen Manager nevű on-screen beállító menürendszeren keresztül minden képgeometriai és egyéb beállítás elvégezhető, de ezt az intelligens monitor gombnyomásra maga is el tudja végezni automatikusan. Ehhez már szükség van digitális jelfeldolgozásra is, amelyért egy beépített processzor felel. Ez a rendkívül hasznos képminőség-javító egység a T961-es és a T762-es típusokba beépített DSP (Digital Signal Processor – digitális jelfeldolgozó egység), amely segít korrigálni a képernyő torzításait és a külső egységek esetleges zavaró hatását, valamint megakadályozza az úgynevezett moiré kialakulását. Az új Eizo monitorok képernyőjére tehát nem közvetlenül a videokártya analóg jele kerül, hanem digitálisan javított, élesebb (jobb fókusz és konvergencia) és egyenletesebb jel (a sarkok nem sötétebbek), amely pontosan illeszkedik a képernyő sajátosságaihoz, sőt azzal, hogy több mint 100 analóg alkatrész mellőzhető lett az áramkörből, a legjobb képminőség eléréséhez szükséges általános 40 perces időt korrekciós eljárásokkal 10 percre rövidíti. A T561 esetében a kisebb képernyőméretnek megfelelően minderről elég egyetlen analóg szűrőnek gondoskodnia.

Az analóg jellel elérhető legjobb képminőséghez érdemes a monitort a színösszetevőnként külön bemenetű BNC-csatlakozókon keresztül üzemeltetni – továbbá nem árt olyan videovezérlő-kártya sem a rendszerben, amelyik eléggé éles és színhű képet biztosít ahhoz, hogy a különbség a csúcskategóriás monitorokon látható legyen. Ehhez mellesleg mágneslemezen megkapjátok a típusokhoz készített meghajtóprogramot az .ICM kiterjesztésű színkorrekciós profilokkal együtt. A készülékeket gyártójuk professzionális felhasználásra, például CAD/CAM vagy DTP területekre ajánlja, mi pedig ezt kiegészítjük a játék nevű felhasználási területtel, hiszen igen élvezetes ekkora és ilyen képélességű megjelenítővel szembenézni például Quake-party idején...

MAT

Eizo FlexScan jó, ha tudod			
Típus	FlexScan T561	FlexScan T761	FlexScan T961
Képernyőforma	sík	sík	sík
Képátló (névleges/látható)	17/15,8 inch	19/17,8 inch	21/19,6 inch
Képismétlési frekvencia			
640x480	160 Hz	160 Hz	160 Hz
800x600	144 Hz	160 Hz	160 Hz
1024x768	118 Hz	142 Hz	142 Hz
1280x1024	89 Hz	107 Hz	107 Hz
1600x1200	76 Hz	92 Hz	92 Hz
1920x1440	[-]	76 Hz	86 Hz
2048x1536	[-]	[-]	80 Hz
Ajánlott felbontás	1280x1024	1280x1024	1600x1200
Lyukmaszk	0,25 mm	0,24-0,25 mm	0,24 mm
Csatolás	BNC, D-Sub	BNC, D-Sub	BNC, D-Sub
Tömeg	19,3 kg	28 kg	35 kg
Ár (bruttó kisker.)	276 ezer	487 ezer	788 ezer
Garancia	3 év	3 év	3 év

INFOBOX

Juventus-Team
Tel.: 469-5847

CREATIVE 5.1

CAMBRIDGE SOUNDWORKS DTT2200 + CREATIVE SB LIVE! PLAYER 5.1

A Creative multimédia termékeit gyakran van szerencsénk tesztelni, több hangfalszett és szinte az összes hangkártya járt már a PC Guru tesztlaborjában. Ilyen párosítással azonban még nem volt dolgunk, ez pedig annak köszönhető, hogy a szabványok kezdenek előtérbe kerülni a multimédia eme ágán is, így a gyártók nyugodt szívvel fejlesztenek ki olyan egymáshoz tökéletesen illeszkedő termékeket, melyek önállóan is megállják helyüket.

A SoundBlaster családot senkinek sem kell bemutatni, lassan egyeduralkodóvá válik a hangkártya-piacon. Nem tettem hozzá, hogy sajnos, hiszen a Creative hangkártyái mindig is magas színvonalukról voltak híresek, újabban pedig a hasonló tudású alapchipre a cég többfajta kártyát is tervez, így az is megtalálja a választását, aki csak játszani szeretne, és az is, aki zeneszerzői vénáját szeretné csiszolgatni. A Live! Player 5.1 a másfél éve megjelent Live! sorozat egyik legújabb tagja, az amerikai X-Gamer európai változata. Megtartották a sikeres Live! sorozat fontos tulajdonságait, például az EAX technológiát, a négycsatornás játékok támogatását, a real time effekteket. Ám amint a kártya neve is mutatja, valami újat alkottak az 5.1-es hangszórók támogatása terén. Ez pedig a már régóta várt új chip kifejlesztésével a beépített 5.1-es dekódolást jelenti, vagyis ezentúl nem kell dekóderrel rendelkezünk ahhoz, hogy hathangfalas hangzással rendelkező DVD filmeket nézhessünk. A kártya hátulján továbbra is 6 csatlakozó van: MIDI/Joystick bemenet, zenei bemenet, mikrofon bemenet, zenei kimenet 1, zenei kimenet 2, valamint az S/PDIF csatlakozó, amely bizonyos esetekben a harmadik zenei kimenetként szolgál. A hangkártya minden tekintetben úgy használható, mint elődei, ugyanazokat a jól bevált programokat kapjuk hozzá, például effektszerkesztőt, hangszóróbeállítót vagy említhetném az egyszerű zongoraprogramot, mellyel a MIDI képességeket próbálhatjuk ki. Ha pedig a hathangfalas hangzást szeretnénk kipróbálni, a három zenei kimenetre csatlakoztatni kell a megfelelő hangfalrendszer mini jack dugóit, a DVD programot S/PDIF kimenetre kell állítani, a hangszóró-beállítót az AudioHQ menüjében 5.1-re, és máris szól a tökéletesen dekódolt 5.1-es hangzás.

Kérdés, hogy mégis milyen szettet lehet csatlakoztatni hozzá. A cikk elején írtam a szabványosításról, ez tulajdonképpen azt is jelenti, hogy szinte bármilyent. Akár 2, akár 4, akár 6 hangszórót, sőt, ezek lehetnek különböző fajtájúak is, ám nem árt, ha van erősítő előttük. Ha viszont nem akarunk forrasztgatni, és újabb eszközöket beszerezni a nagypapi régi Videoton hangfalaihoz, vegyünk egy dekóder nélküli hathangfalas szettet, mint például a Cambridge Soundworks DTT2200-at.

A Creative által felvásárolt cég hangfalszettjei rendszeresen az élmezőnyben szerepeltek tesztjeinkben, nincs ez másként az új 2200-as modellel sem. A 2500-as kistesójának dobozából mindösszesze a dekódert spórolták ki, na meg a műanyag állványokat, amelyeket valószínűleg túl kevesen használtak ahhoz, hogy érdemes legyen ezek után feleslegesen drágítani vele a csomag árát. A szatellit-hangszórók a megszokott kocka formájúak, a szokásos puha tapintású műanyag bevonattal és 5 watt RMS teljesítménnyel rendelkeznek. A mélynyomó is ismerős volt, teljesítményben sem változtattak a 17 watt RMS-en, mindössze a hátulja változott meg kissé, hiszen dekóderegység hiányában ide kellett zsúfolni a bejövő mini jack dugók és a kimenő hangfal RCA csatlakozók helyét. Volt még egy csatlakozónak hely, de nem gondoltam, hogy túl sok jelentősége van, pedig ez megspórolhatott volna nekem pár gondterhelt percet. Ugyanis gyanús módon nem találtam a mélynyomón bekapcsoló gombot, vagy LED-et, amely jelezte volna, hogy működik, így hát gondoltam, ez már annyira kompakt és szabványos, hogy nem is kell jeleznie a bekapcsolt üzemmódot. Ám a rendszer nem szólt, a mixer pedig kijelezte, hogy ő bizony pumpálja a jelet a Mátrix tesztelésre szolgáló jelenetéből a hangfalak felé. Ekkor vált gyanússá az üres csatlakozóaljzat, és felderengett még valami zacskó is a doboz mélyén, amelynek szintén nem ártott volna több figyelmet szentelni. Ez volt ugyanis a bekapcsoló és hangerőszabályzó potméter. A létező legszerencsétlenebb módon oldották meg a Creative-nál ezt a feladatot, de belátom, máshogy nem igazán lehetett, hiszen a szatellit hangszórók nem biztos, hogy az ember kezéhez közel vannak, a mélynyomóhoz pedig nehézkes lehajolni. Így egy hosszú zsinór végére kis dobozkát raktak, melyen potméterrel lehet állítani a hangerőt, az első/hátsó hangszóró fade-elését, valamint ezen lehet bekapcsolni a rendszert a hangerő potméterének 0 pontról való elmozdításával, mint a régi jó Sokol rádiókon. Kapunk hozzá viszont egy kétoldalú ragasztócsíkot, mellyel a monitor oldalára ragaszthatjuk, szerencsére ergonómiailag úgy tervezték meg, hogy ez esetben is lehetséges tekergetni esetleges tömpszli ujjainkkal.

Bár a két termék külön is megvásárolható, az Isten is összetartozóvá teremtette őket. A használat során semmilyen rendellenességet nem tapasztaltunk, de ez a Creative-ot ismerve nem meglepő. Annál inkább az az ára, mivel a hangkártya kicsivel 30e Ft felett, a hangfalszett 40e Ft körül kapható majd, így annak sem lesz megrázó az 5.1-es rendszerre való áttérés, akinek még csak régi ISA buszos hangkártya figyel a gépében.

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

CHS Hungary
Tel.: 451-3500

PART VI

TÚL AZ X86-OS SIRALOMVÖLGYÖN

AZ IA-64 AFFÉR – A CSALFA MERCÉDESZ

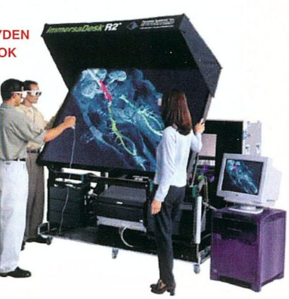
Ha emlékezetem nem csal, sorozatunk legutóbbi részét annál a pontnál fejeztük be, amikor az SGI véglegesen is törölte a szebb napokat látott MIPS processzor új generációjának (H sorozat) kifejlesztésére irányuló terveit. 1997-et írunk ekkor, s érdekes módon nem az SGI az egyetlen, aki váratlanul felhagy a saját CPU-k tervezésével. Mint az sorozatunk III. részéből is kiderült, ebben az évben az SGI mellett a HP is bejelentette, hogy fokozatosan megszünteti PA-RISC processzorvonalának fejlesztését. Vajon mi késztethetett két ilyen nagynevű céget arra, hogy egyik napról a másikra feladják a számukra komoly piaci részesedést jelentő RISC CPU-ikkal kapcsolatos további terveiket? Az ok mindkét esetben azonos, és két szóban is összefoglalható: Intel Itanium (régebbi nevén Merced). Az x86-os processzorgyártó óriás mindkét céggel sikeresen hitette el ugyanis, hogy a vadonatúj EPIC utasításkészletet használó „RISC-killer" IA-64 már 1998 elejére megérkezik, s hihetetlen teljesítményével tiporja majd sárba a még megmaradt alternatív CPU-kat (Alpha, Power, UltraSparc). Ma már jól tudjuk, hogy az Intel előzetes ígéreteiből mi is vált valóra: jelenleg 2001-et írunk, az Itanium még mindig csak fejlesztői platformként létezik, és órajele valamint teljesítménye még csak meg sem közelíti a piacvezető RISC megoldásokét. A HP három hosszú éven át bírta türelemmel az IA-64 megjelenésének folyamatos csúsztatását, ám 2000 végére betelt a pohár, s az amerikai vállalat PA-RISC processzorának reaktiválása mellett döntött. A HP-nek, tekintettel a mögötte álló, szinte kimeríthetetlen erőforrásokra, minden esélye meg is van arra, hogy nemrégiben alapos ráncfelvarráson átesett CPU-jával visszaszerezzen valamit a saját hiszékenysége és az Intel inkompetenciája miatt elvesztett piaci részesedéséből, de vajon mi történt az önhibáján kívül egyik hullámvölgyből a másikba tántorgó SGI-vel?

MIPS ZÁRÓAKKORDOK – R-EQUIEM?

Mint ahogy az előre látható volt, a kevésbé tőkeerős amerikai cég, amely mindent egy lapra, Intel alapú szervereinek és munkaállomásainak sikerére tett fel, a HP-tól eltérően nem volt képes visszatalálni a helyes ösvényre. A H sorozat kifejlesztésére ekkor már csak kevés esély kínálkozott, s bár az SGI megpróbálkozott a MIPS R10K processzorok technológiai korszerűsítésével, a gondokra a némileg megnövelt teljesítményű R12K CPU-k sem jelentettek igazi megoldást. Az egyik utolsó esélyként a Cray szuperkomputer technológia alkalmazása kínálkozott, ti. ennek segítségével akár 128-512 utas (!) szerverek is létrehozhatókká váltak, szemben a konkurencia 32-64 utas szervereivel. Ez a lépés ideig-óráig ismét képes volt versenyképessé tenni az alig 400 MHz-es működési frekvenciát elérő MIPS processzorokat még a gyakorta kétszeres órajelen futó versenytársakkal szemben is. Lehetőségeihez mérten az SGI újra igyekszik biztosítani az R sorozat jövőjét, olyannyira, hogy a csak apró módosításokat tartalmazó R12K-n túl az R14K, R16K és R18K kifejlesztését is tervbe vette. Az előzetes elképzelések szerint az R16K esetében nem csak az elsőszintű gyorsítótárak jelenlegi mérete duplázódna meg (3264 KB), hanem a CPU sebessége is kétszeresére, 600-800 MHz-re nőne. A fejlesztések megvalósulása sajnos meglehetősen bizonytalannak tűnik, annál is inkább, mert az SGI nemrégiben leválasztotta a vállalatról a MIPS fejlesztőrészlegét.

IOWA, CAMBRIDGE, HAYDEN – MEGVALÓSULT ÁLMOK SZILIKON ALAPON

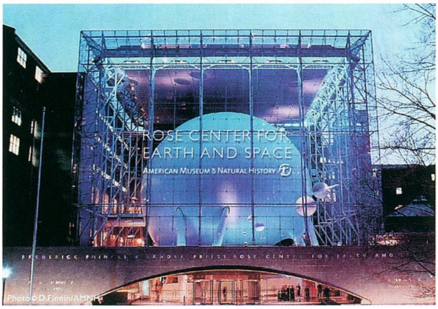
Hogy az SGI dicsőséges korszaka visszatér-e még valaha, az jelenleg nagyon nehezen megjósolható, bár a cég két legutóbbi pénzügyi évének katasztrofális eredményei nem túl sok bizakodásra adnak okot. Pedig ez az informatikai óriásokhoz képest relatíve kis cég igazán megérdemelné a sikert, hiszen olyan fejlesztések fűződnek a nevéhez, mint a világ első VR technológiát használó légiforgalmi irányítótornya, az Iowa State University C6 elnevezésű, hatoldalú, háromdimenziós szintetikus vezeték nélküli komplett VR környezete, a Cambridge University birtokában lévő, a 15 milliárd évvel ezelőtti ősrobbanást modellező rendszer, s a számomra mind közül legcsodálatosabb, a 2000. február 19-én átadott Hayden Planetárium, ahol a szerencsés kiválasztottak valósidejű, háromdimenziós, intergalaktikus utazásnak lehetnek részesei. A planetárium előadásai egyébként egyrészt aktuális csillagászati megfigyelésekre (amelyekben a Hubble űrteleszkóp is részt vesz) épülnek, másrészt a NASA tudósai által megalkotott számítógépes modelleken alapulnak. „Az egyes objektumokat a valódi tudományos adatok figyelembevételével jelenítjük meg"- mondotta Carter Emmart, a Digital Galaxy project tudományos igazgatója. „Ezek nem művészi renderingek. Tartottuk magunkat az eredetileg elképzelt szintű pontossághoz." Tudósok, képelemzők, programozók,

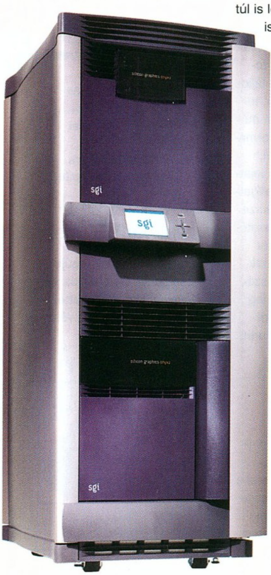


TALLÓZÓ

grafikai designerek és oktatók segítettek felépíteni azt a vizuális adatbázist, amely mintegy 200 000, a csillagászati katalógusokba bejegyzett, folyamatosan megfigyelt csillagot, pulzárt és nebulát tartalmaz. Az SGI által szállított Onyx2 rendszer generálja a többi, statisztikai szempontból ugyancsak pontos csillagot, reprezentálandó galaxisunk 100-200 millió feltérképezetlen csillagát. Mindez egyébként nem veszi túlságosan igénybe az Onyx2 erőforrásait, amely szükség esetén akár 5 milliárd (!) csillag egyidejű megjelenítésére is képes megnyitva az utat a több galaxis pontos távlati képét tartalmazó prezentációk előtt. Ez a fajta pontosság egyébként az előadások minden aspektusára jellemző, kezdve az első scriptektől egészen a végeredményig, vagyis a gondosan renderelt bolygókig, holdakig és kozmikus felhőkig.

Talán a fenti példa is képes volt valamennyire érzékeltetni, hogy a világ az SGI innovatív technológiája nélkül talán sokkal szegényebb lenne, hiszen néhány elvetemült multin kívül ki az, aki szívesen látná egy, a tudomány haladásáért ennyit tett cég halálát?





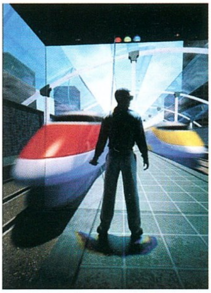
BEFEJEZÉS – AZ EPIKUS VÉGSŐ CSATA

Az SGI és a MIPS történetének bemutatása után tulajdonképpen már nincs is más dolgom, mint hogy hivatalosan is befejezettnek nyilvánítsam a „Túl az x86-os siralomvölgyön…" sorozatunkat. Az elmúlt fél évben sorra vettük a Compaq, az Apple, az IBM, a HP, a SUN és az SGI RISC processzorarchitektúráit, s őszintén remélem, hogy sikerült bebizonyítanunk, hogy a Wintel univerzum meglehetősen beszűkült határain túl is létezik élet, mégpedig nem is akármilyen intelligenciával megáldva… Végezetül szeretném az alábbi táblázatot az olvasók figyelmébe ajánlani, amelyben a de facto iparági standardként funkcionáló SPEC (Standard Performance Evaluation Corporation) benchmarkjai alapján megpróbáltam egyfajta sorrendet felállítani napjaink leggyorsabb CPU-jai között, a fair play érdekében a versengésbe ezúttal az AMD és az Intel gyártmányait is bevontam (lásd a táblázatot).

Forrás: www.spec.org

Mint a táblázat adataiból is kitűnik, az x86-os processzorgyártóknak bizony még igencsak hosszú utat kell megtenniük ahhoz, hogy CPU-jaik teljesítménye felvegye a versenyt a kifinomultabb RISC architektúrákkal. Hihetetlen, de igaz: az Intel szerint a világ jelenlegi leghatékonyabb lebegőpontos egységével rendelkező 1,5 GHz-es Pentium 4 az SSE2, a speciális RDRAM és mindenfajta egyéb trükk ellenére is jócskán alulmarad az alig feleakkora órajelen ketyegő, „mezei" SDRAM-mal szerelt Alphával szemben. A Compaq által tesztelésre használt modell ráadásul nem is az Alpha processzorok legújabb generációját tartalmazza, hiszen azok 1 GHz feletti működési sebességüknek és on-die gyorsítótáruknak köszönhetően még a fenti változatnál is gyorsabbak. Általános tanulságként levonható, hogy egyes gyártók marketingeseinek minden ellentétes irányú erőfeszítésének dacára az igazi újdonságokat tartalmazó, mondhatni művészi tökélyre fejlesztett RISC processzorarchitektúrák mindig is megtalálták az utat az igényes felhasználókhoz, s reméljük, ez a trend a jövőben sem változik majd. Most búcsúzom, ám utoljára még megismétlem az első rész végén elhangzott figyelmeztetésemet: mindig szemléljétek kritikusan és kezeljétek egészséges gyanakvással az x86-os platform állítólagos újdonságait!

Joshua



Gyártó	Rendszer	CINT2000 Base	CINT2000 Peak	CFP2000 Base	CFP2000 Peak	Összesen
AMD	Gigabyte GA-7DX Motherboard 1,2 GHz A	443	496	311	331	1581
Compaq	AlphaServer ES40 Model 6/833	518	**544**	**590**	**658**	**2310**
Hewlett-Packard	HP 9000 Model A500	408	432	389	414	1643
IBM	RS/6000 44P-170 (450 MHz)	286	316	356	409	1367
Intel	Intel D850GB motherboard (1,5 GHz, Pentium 4)	**524**	536	549	558	2167
SGI	SGI Origin 3200 400 MHz R12k	328	353	382	407	1470
Sun	Sun Blade 1000 Model 1900	438	467	427	482	1814

SONY

VAIO MUSIC CLIP

A Walkmanek atyja, a Sony hódító útjára bocsátotta digitális, hordozható Walkmanjét, a Music Clipet. Egy ideig csak figyelte a piacot, mivel rukkolnak elő a vetélytársak és a tajvani (kevésbé) vetélytársak, majd megelégelte a tétlenséget, és elhatározta, hogy piacra dobja a mindent elsöprő Music Clipet.

A Sonynak ez hosszú ideig gondokat okozó terület volt, hiszen professzionális hordozható lejátszónak a MiniDiscet tartotta (és tartja még most is), ezt próbálta meg népszerűsíteni. Ugyanakkor meglehetősen jó szimattal nem ugrott bele a digitális őrületbe már a kezdetekkor, hanem megvárta, amíg elérhető áron is lehet kiforrott, jól használható terméket készíteni. Pontosan a tároló médiáról van szó, melyre a zeneszámok kerülnek. Úgy egy-két éve még a 16, esetleg a 32 Mbyte flash memória volt az általános, ami még jóindulattal is piskóta. Szóval itt már 64 Mbyte memóriával találkozhatunk, igaz, ez beépített és nem bővíthető. A használt ATRAC3 (66 kbit, 105 kbit, 132 kbit), illetve PC-s körökben a legelterjedtebb MP3 (32-256 kbit) tömörítések képesek eléggé apróra összezsugorítani egy-egy zeneszámot. Így általánosan elmondható, hogy hallgatható minőségben egy 74 perces album (azaz egy teljes AudioCD) kényelmesen elfér a Music Clipben.

A KETYERE

Persze a piacon ma már a 64 Mbyte az általános, tehát jogos, hogy várjuk, milyen pluszt képes a „nagy öreg" hozzáadni a készülékéhez. A méretes dobozban a lényeg, maga a Music Clip a legkisebb. A fejhallgató a Sony MDR-W034-es, fejpántos változata. Ennél jobbat nem is adhattak volna hozzá, tökéletes! De nem ez az egyetlen mintaszerű a Music Clipben, ugyanis a profizmus az egész herkentyűről lerí. A vastagsága nagyjából egy egyszerű toll másfélszerese, súlya viszont nem éri el a Pax tollét – elemmel együtt sem! A miniatűr kijelző narancssárga háttér-megvilágításos, informatív ugyan, de nem viszi túlzásba. Sem ID3-at, sem aktuális időt nem jelenít meg, csak a zene számát, az elem töltöttségi fokát, a hangkép számát és egy apró, fekete nyilat lejátszáskor. A tervezők a gombok számát is szűkösen határozták meg, de ez egyáltalán nem zavaró. Egyébként a gombok száma megduplázható a Shift lenyomásával. A hiba, hogy a számokba nem tekerhetünk bele. A hátoldalán találunk egy csiptetőt, de a mellékelt pánttal a nyakunkba is akaszthatjuk. Egy db. szabványos ceruzaelemmel üzemel, sajnos nem túl sokáig. Persze ez nem veszélyes, de ilyen kis szerkezettől az ember többet várna. A kezelőszervek, a működés, minden tökéletesen digitális, ne nagyon keressünk mozgó alkatrészt a Music Clipben.

ETETÉS

A feltöltést USB porton keresztül oldották meg, annak minden kényelmével együtt. Az OpenMG program és egy rövid driver telepítése után már be is izzíthatjuk a tollunkat. A program első svungra rettentően bonyolultnak tűnik, a teljes képernyőn gombok és kisebb ablakok hegye fogad. Ennek ellenére 5 perces ismerkedés után minden funkciója a kisujjamban volt. A részletes, rajzokkal illusztrált kézikönyv is ehhez nyújt segítséget. A számokat hozzáadhatjuk a merevlemezről, CD-ről, vagy AudioCD-ről, de az internetes feltöltés is megoldott. A program ismeri az MP3, illetve a Wav formátumú zenefájlokat. Ezeket importálva a program automatikusan albumokba szervezi, valamint a megadott ATRAC3 vagy MP3 bitrátára átkonvertálja. Ez a háttértárolón azonnal tárolódik is, azaz mindent elég egyszer átkonvertálni. AudioCD esetén automatikusan kikeresi a CD információit (számok címei, előadó stb.) az online CDDB adatbázisból, majd az egész albumot áttömörítve átmenti a főprogramba. Az internetes zeneletöltés is megoldott, ám ezen még lehet csiszolni egy keveset. A program olyannyira tökéletes, hogy lejátszóként is megállja a helyét, ugyanis ekkor átkapcsolható egyszerű (de rettentő designos!) kinézetre. A fájlokat nagyon profin kódolták le, tehát az SDMI másolásvédelem működik. Mindegyik fájl több információt tartalmaz. Ilyenek például, hogy hányszor másoltuk át a lejátszóba, hányszor lehet meghallgatni, mennyibe kerül stb. Ez persze a netről beszerezhető fájlok esetében érdekes, otthoni használat esetén nem sok vizet zavarnak. Albumainkat és zeneszámainkat rengeteg szempont szerint rendezhetjük, ami nagyobb adatmennyiség esetén megkönnyíti életünket.

Sokáig az is baj volt ezekkel a játszókkal, hogy a fájlok feltöltése végtelen ideig tartott. Nos, a memória telepakolása nem egészen két percet vesz igénybe.

A FEKETELEVES

Noha az eddigi MP3 lejátszók közül eddig ez a legjobb, legprofibb, legtökéletesebb, megvan a hátránya is. Hibája ugyan nincs, de az év végére várhatók a Dataplayes lejátszók, melyek pontosan a tároló médiában robbantanak. A Dataplay Flash memória méretű, de 5-12 dolláros áron 250-500 Mbyte tárolására képes, kevesebbet fogyaszt, és jól bírja a gyűrődést is. A nagyobb cégek már mind dolgoznak az erre épülő termékeiken. Ezek az apró tárolók olyannyira tökéletesek, hogy az idei CES kiállításon (Consumer Electric Show) három díjat is bezsebeltek: a legjobb mobil eszköz, a legjobb Lifestyle termék és a legjobb termék az egész kiállításon. Persze ez a fejlődés, ezt nem lehet a Music Clip hibájának tekinteni. Azonban az összeg, amelyet le kell szurkolni érte már kicsit rázósabb téma. Ellenben aki megteheti, hogy ennyit áldozzon hordozható zenegépre, feltétlenül, gondolkodás nélkül tegye meg, nem fog csalódni! A Music Clip egyszerűen tökéletes mütyür!

Martinm
martinm@umszki.hu

Főbb jellemzők:

- 119,8x21,5x24 mm
- 48 gramm elemmel együtt!
- Lejátszási idő 5 óra
- 64 Mbyte-os, beépített Memory Stick

Két vetélytárs

SAMSUNG YEPP

Nemsokára megújult designnal, Dataplayes tárolóval és kisebb mérettel próbálja meghódítani a vásárlók szívét.

PHILIPS RUSH

Nemsokára ezt a terméket is tesztelhetjük, majd akkor részletesebben ismertetjük, addig is ízelítőül: nagyobb kijelző ID3-mal, hasonlóan profi design, cserélhető Flash memória.

HAZAI FORGALMAZÓ

X-Multimediashop Kft.
Tel: 236-0818
www.x-multimédiashop.hu

INFOBOX

Megrendelés esetén kérjük,
gy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki
nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11 424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15 456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Előfizetem a Klikk Magazint:
❑ példányban egész évre 3792 forint ❑ példányban fél évre 1896 forint

Előfizetem a Playtime! Magazint:
❑ példányban egész évre 11 592 forint ❑ példányban fél évre 5796 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐..........

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/03

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐..........

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

---

Tisztelt Olvasónk!

zeretnénk a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet, s küldd vissza a címünkre.

Köszönettel a PC GURU szerkesztősége.

Lord Computer ....
LS Computer ....
MC&CD ....
PC5 Studio ....
Pixel Multimedia ....
Ready Computer ....
Samsung ....
Sigma Computer ....
TransAm ....
VTCD ....
Westend MM ....
Win Computer ....

Hány éves vagy?
....

Mióta olvasod a PC Gurut?
....

Milyen konfigurációval rendelkezel?
Processzor ....
RAM ....
Videokártya ....
Winchester ....

Van DVD-ROM a gépedben?
❑ **igen**
❑ **nincs, de tervbe van véve**
❑ **nem is kell**

Milyen internet eléréssel rendelkezel?
❑ **nincs internetem**
❑ **33.6K**
❑ **56K**
❑ **ISDN**
❑ **Kábelnet**

Mennyivel fizetnél többet a PC Guruért, ha 2 CD-s játékkal jelenne meg?
(pl. Broken Sword 1-2, Resident Evil 1-2, Discworld 2, Abe's Exoddus...)
❑ **semennyivel** ❑ **50-100 forint**
❑ **100-150 forint** ❑ **150-200 forint**
❑ **az ár nem számít**

Szeretnél-e olyan teljes játékot, mely csak 3D-s gyorsító kártyával indul el?
❑ **szó sem lehet róla**
❑ **csak 1 generációs gyorsító kártyám van**
❑ **persze, a 3D kártya 2001-ben már kötelező**

Osztályozd az újságban található rovatokat 1-5-ig terjedő skálán.
❑ **Levrov** ❑ **Műhelytitkok**
❑ **Mentőöv** ❑ **Hardware fórum**
❑ **Cheat** ❑ **Mobil rovat**
❑ **Grab** ❑ **3D Rovat**
❑ **Külvilág**

Osztályozd a CD-n található rovatokat 1-5-ig terjedő skálán.

❑ **autó szimulátorok** ❑ **repülőgép szimulátorok**
❑ **elastomania** ❑ **Red Alert 2**
❑ **Diablo 2** ❑ **Pascal**
❑ **Linux** ❑ **zeneszerkesztés**
❑ **3D mánia** ❑ **3D Stúdió**
❑ **HOMM** ❑ **Final Fantasy**
❑ **Emulátorok** ❑ **StarCraft**

Milyen további rovatokat látnál szívesen az újságban és a CD-n?
....
....

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot tölt[se ki] nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Tisztelt Olvasónk!

Szeretnénk a véleményedet a PC GURU kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet, s küldd vissza a címünkre.

Köszönettel a PC GURU szerkesztősége

X-Multimediashop Kft.
Tel: 236-0818
www.x-multimédiashop.hu
INFOBOX

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp ... 3
5th dimenzio ... 100
Balati Computer ... 88
CD Galaxis ... 21
Dynamic ... BIV
East Computer ... 88
Extreme ... 88
Hardverem '96 ... 88
Herta ... BII
Lord Computer ... 89
LS Computer ... 99
MC&CD ... 113
PC5 Studio ... 88
Pixel Multimedia ... 99
Ready Computer ... 100
Samsung ... 115, BIII
Sigma Computer ... 100
TransAm ... 100
VTCD ... 129
Westend MM ... 65
Win Computer ... 99

ABIT ABIT ABIT

ALAPVETŐ EGY JÓ ALAPLAP

VL6
FCPGA/VIA
ATA 66X2
2X AGP/5PCI/1ISA/HNG

VH6
FCPGA/VIA
ATA 66X2
4X AGP/5PCI
1ISA/HNG

BX133 RAID
FCPGA/i440BX
ATA 100X4 RAID
2X AGP/5PCI/1ISA

BE6-II RAID
SLOT1/i440BX
ATA 100X4 RAID
2X AGP/5PCI/1ISA

KA7-100
SLOTA/KX133
ATA 100X4
4X AGP
6PCI/1ISA

SE6
FCPGA/i815E
ATA 100X2/4X AGP
6PCI/VGA/HNG

SH6
SLOT1/i815E
ATA 100X2/4X AGP
6PCI/VGA/HNG

KT7-RAID
SOCKETA/KT133
ATA 100X4
4X AGP/6PCI/1ISA

ABIT

AZ ÖN MEGBÍZHATÓ PARTNERE

ALAPLAP, HOT ROD, SILURO VGA, SPEAKER

Ready Compker Kft.
1054. Bp. Vadász u. 36.
Tel.: 331-0518
Nyitvatartás:
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
WWW.READY.HU

Westend Multimédia Kft.
1062. Bp. Váci út 1-3.
WestEnd CityCenter
Lechner Ödön körút 7.
Tel.: 238-7074
Nyitvatartás:
minden nap 10.00-21.00
WWW.WECOMPUTER.CO.HU

Ostrom Computer Kft.
1015. Bp. Ostrom u. 31.
Tel.: 212-9070
1137. Bp. Szent István krt. 12.
Tel.: 06-30-968-7124
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00 Sz: 9.30-13.00
WWW.OSTROM.HU

5. DIMENZIÓ Bt.

Számítástechnikai szaküzlet
http://www.5dimenzio.hu

Élettartam garancia

- komplett számítógépek
- alkatrészek (rendelésre is)
- számítógép bérlés (300 Ft/ óra) internet hozzáféréssel, játék lehetőséggel
- folyamatos akciók
- TVNet internethálózat bemutatása
- OTP áruvásárlási gyorskölcsön

Telefon: 280-55-80
Nyitva: hétköznap 10-18 óráig
Szombaton: 9-15 óráig
Budapest XIX. Üllői út 250.
(a Hunyadi mozival szemben)

SigmaLine® Computer

Komplett konfigurációk, alkatrészek értékesítése, kedvező hitel lehetőséggel!
Számítógépek átépítése, bővítése és komplett szervizelése

Gold 1+2ÉV Garancia!
- INTEL 566 CEL.
- PII/III 100Mhz ALAPLAP
- 7,5GB HDD, 56K MODEM
- 32MB SD RAM, SB HANG
- 8 MB 2D/3D AGP VGA
- 52X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 14' SVGA MONITOR

NETTÓ 99.900.-

Diamond 1+2ÉV Garancia!
- INTEL 600 CEL.
- PII/III 100Mhz ALAPLAP
- 7,5GB HDD, 56K MODEM
- 32MB SD RAM, SB HANG
- 8 MB 2D/3D AGP VGA
- 52X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 15' SVGA DIG. MONITOR

NETTÓ 119.900.-

Diamond PRO 1+2ÉV Garancia!
- INTEL 700 CEL.
- PII/III 100Mhz ALAPLAP
- 10,2GB HDD, 56K MODEM
- 64 MB SD RAM, SB HANG
- 8 MB 2D/3D AGP VGA
- 52X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 15'SVGA DIG. MONITOR

NETTÓ 139.900.-

Kiskereskedelmi üzletünk
Címünk:
1077 Bp. Dohány u. 54.
Tel.: 462-03-11
Tel./Fax: 462-03-10
Nyitva: H-P:10°°-18°°
www.sigmaline.hu

20% ELŐLEGGEL! OTP HITELRE!

Használt alkatrészek

14" MONITOROK	15.000.-	ABIT ALAPLAPOK	18.000.-
15" MONITOROK	25.000.-	1MB PCI VGA	3.000.-
17" MONITOROK	40.000.-	AMD K6-2 450	15.000.-
Intel 233MMX	12.000.-	HP 600C NYOMTATÓ	19.000.-
Intel PII 333	14.000.-	1,44 FDD	2.500.-

Látogasson el megújult weboldalunkra !

www.sigmaline.hu Email: info@sigmaline.hu

info@trans-am.hu

WWW.TRANS-AM.HU

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

Használt alkatrészek adás-vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

15" Licom SVGA 3 év garancia	37.600,-
20 Gb Quantum winchester	28.800,-
Pentium II PPGA+SLOT1+hangk.	15.600,-
Pentium II 433 Celeron PPGA	13.600,-
64 Mb / 100 Mhz SD RAM	**6.000,-**
Sound Blaster 128 PCI oem	5.200,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	100,-
Trans-Am Devil PII Celeron : Pentium II EX , PII 433A Celeron , 64 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk., 15" SVGA,105 g.klav.	**132.800,-**

Áraink a február 10.-ei készletek alapján készültek

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

DIRECT3D 8.0

ÉVFORDULÓ

A Microsoft tavaly ősszel kerített sort a Windows operációs rendszerek multimédiás API-jének, a DirectX legújabb verziójának kiadására. A szokásos szeptemberi időpontot lekésték ugyan, de az eredményre érdemes volt várni – a DX8 ugyanis néhány területen igen komoly előrelépést jelent, ezek közül most a leglátványosabbról, a Direct3D továbbfejlesztéséről olvashattok.

Először is, az új név DirectX Graphics, ugyanis összevonták a Direct3D és a DirectDraw (2D) API-ket. Az igazán komoly változások az előbbit érintették; a DDraw már a 6-os verzió óta nem igényelt többet kisebb kozmetikázásnál. Ahhoz azonban, hogy felmérhessük a DX8 valódi értékét, előbb egy kicsit visszafelé kell tekintenünk.

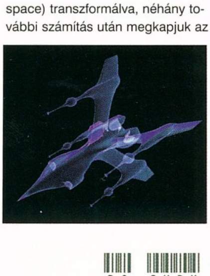
ILYEN VOLT

A DirectX régebbi verzióira most nem térnék ki, legyen elég annyi, hogy a D3D komponense igazából a 3.0-ás verzió óta használható, és a fejlesztők nagyjából az 5.0 magasságában kezdték ezt az API-t előtérbe helyezni a Glide rovására. A mai játékok (és egyéb alkalmazások) a legutóbbi, 7-es verziót használják, így ennek felépítését vesszük most szemügyre.

A 3D-s grafika fő előnye a kétdimenzióshoz képest az, hogy jóval kevesebb kiindulási adatot igényel – viszont ezekkel sokkal több műveletet is kell elvégezni. A feldolgozás menete általában sok ismétlésből áll, és a legtöbb részfolyamat ezen belül szintén sokszor kerül végrehajtásra. Ezért általában pipeline-ként (futószalagként) szokás kezelni, amelyet két fő részre tagolnak: a geometria feldolgozására és a raszterizálásra.

A geometria feldolgozásának első szakaszát máig a CPU végzi, bár nem kizárt, hogy ez a jövőben változni fog. Játékokban például a felhasználó mozog, ugrik, lő vagy éppen 250 Km/h-s sebességgel száguld - elvégre nemcsak rettenthetetlen főhőst irányíthat, hanem álomautót, esetleg vadászgépet is :). A játékos viselkedésére pedig az egész 3D-s világnak reagálnia kell. De ha már a versenyzés témájánál vagyunk, az autó élethű mozgásához például fizikai szimulációt kell végezni, a többi versenyző esetében pedig a mesterséges intelligencia is igényli a maga processzoridejét.

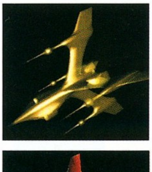
A következő szakasz a 3D-s geometria létrehozása vertexekből (pontokból). Ezeknek a vertexeknek a különböző tulajdonságai változnak a fent említett eseményektől függően, és ezek a pontok határozzák meg azokat a poligonokat (sokszögeket), amelyeket aztán a kész képen láthatunk. Ezeket a vertexeket számhármasokként ábrázoljuk X, Y és Z értékek szerint – gondolom, azért valamennyit mindenki hallott már a térgeometriáról. A fenti három nagybetű a 3D-s koordinátarendszerünk tengelyeit jelképezi, a három szám tehát az egyes vertexek pozícióját jelöli. Igen ám, csakhogy a 3D-s grafikában többféle „tér” (és koordinátarendszer) létezik: van először is a tárgyak saját tere (object space), a 3D-s programok így tárolják (többek között a megfelelő pontosság érdekében) az objektumokat. Ahhoz, hogy további számításokat végezhessünk, a tárgy vertexeit át kell transzformálni, sorrendben először a világ 3D-s terébe (world space). Itt kerülhet sor például a tárgy megvilágítására, ami a legtöbb esetben a vertexek beszínezésével történik. Ezután, az emberi látásra jellemző perspektivikus hatás érdekében a vertexeket ismét transzformálni kell, mégpedig a kamera terébe (camera space). Végül a kiszámítandó képet az X és Y dimenziói által alkotott 2D-s térbe (image space) transzformálva, néhány további számítás után megkapjuk az egyes vertexek helyét a kész képen. Ezután lehet hozzáfogni a vertexek által felépített poligonok raszterizálásához, azaz kiszínezéséhez.

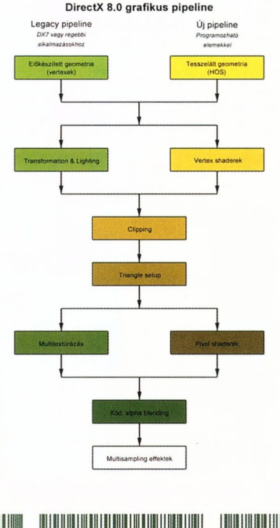


A fenti folyamat egyes fázisai általában ugyanazok minden egyes vertexre, így jó lehetőség kínálkozott a transzformációs és megvilágítási (T&L) műveletek hardveres gyorsítására. Erre az első megvalósítás a DX7-ben jelent meg (az OpenGL régóta képes erre), amit jelenleg a GeForce és Radeon chipes kártyák támogatnak. Sajnos azonban az implementáció nem sikerült eléggé egyértelműre – ahogy azt az egyik Nvidiás előadó valamelyik konferencián kifejtette, „a hardveres geometriai gyorsítást jól programozni igen könnyű, de rosszul programozni még könnyebb". A legfontosabb baj azonban a fix felépítés volt: a programozó csak azokat az eljárásokat használhatta, amelyeket az API lehetővé tett, így például csak a D3D megvilágítási modelljének számításait lehetett gyorsítani. Ennek megfelelően igen kevés T&L-t támogató játékhoz volt eddig szerencsénk.

A 3D-s pipeline másik fele a raszterizálás, azaz a kép pixeleinek kiszámítása. Ez megint csak nagyon hasonlóan megy végbe minden egyes pixelre, így a hardveres támogatás szintén adja magát (erre az első jó példa ugye a Voodoo1 volt). A pixel színének egyik fő komponense általában textúrából származik, a többi pedig a 3D-s jelenetbeli információkra épül. Ilyen például a vertex color (ami lehet a megvilágítás eredménye, netán a grafikusok által előre megadott), vagy éppen a köd. A raszterizálás folyamatának gyorsítása mára alapkövetelmény lett, így az egyes fázisok szorosan kapcsolódnak a hardver felépítéséhez.

A raszterizálást a pixel pipeline végzi, amely sorra veszi a geometriai egységtől (CPU avagy a hardver) kapott poligonok által elfoglalt pixeleket. A pipeline része a TMU (Texture management unit, textúrázó egység), amely az egyes vertexekhez tartozó infor-

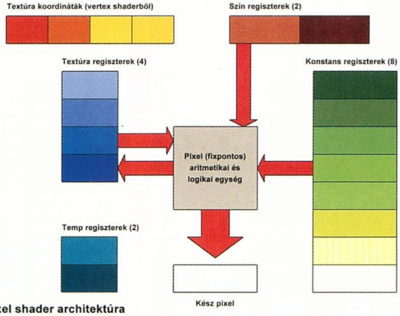




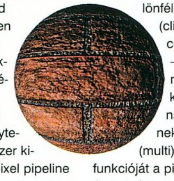
mációk alapján kikeresi, hogy melyik texelre (a textúra egy pixele) lesz szükség, majd ezt filtereli (szűri), és így előállít egy RGB színértéket. Ezután ez utóbbit különféle más adatok (a vertex színe, köd-effektus) módosíthatják, és esetleg alpha blendingre is sor kerülhet, ha a textúra tartalmazott átlátszósági információt. Ilyenkor a kiszámított pixel színét a pipeline összemossa a frame bufferben ebben a pozícióban található pixel értékével (ha ez üres, akkor a végeredmény nyilván nagyon fura lesz, de ez már más téma).

A DX7-ben is volt már lehetőség multitextúrázásra; azaz a pixel színének kiszámításakor két textúrát is fel lehetett használni azokat többféleképpen kombinálva (bár ekkor még csak viszonylag egyszerű műveletekre volt lehetőség). Az egyik legismertebb ilyen effekt az Enviroment Mapped Bump Mapping, röviden az EMBM – ehhez három textúrára van szükség (így a Radeon kivételével a legtöbb mai videochip ilyen jellegű effektek esetében kénytelen a poligonokat kétszer kiszámítani, ugyanis a pixel pipeline csak 2 maximum TMU-val rendelkezik.).

A pixel pipeline felépítése is meglehetősen kötött volt tehát a DX7 esetén, egyértelmű volt tehát, hogy a programozók nagyobb szabadságra vágytak.



Pixel shader architektúra



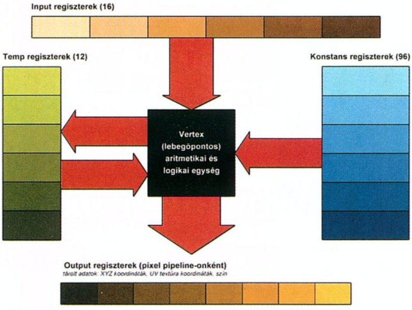
ILYEN LETT

A DX8 egyik legfontosabb előnye a sokkal szabadabb programozhatóság megjelenése volt, bár fontos kiemelni, hogy az API-n magán is sokat javítottak (felépítés, dokumentáció és egyebek – maga Carmack is elismerően nyilatkozott róla, bár egyelőre marad az OpenGL-nél). 3D-s pipeline-ja szintén több fő részre osztható. A geometriai szakasz első új része a tesszeláció; ez a HOS, azaz magasabb rendű felületek poligonokká alakítását jelenti. Ezután a T&L műveletek elvégzése a vertex shaderek feladata, majd különféle egyéb számítások (clipping, backface culling, triangle setup – ezekbe most nem mennék bele, leginkább programozóknak fontos) következnek. A DX7 (multi)textúrázásának funkcióját a pixel shaderek vették át, beleértve a ködöt és az alpha blendinget is, majd a végén következnek a multisamplinget használó frame buffer műveletek. Lássuk ezt a sok új kifejezést...

VERTEX SHADER

Először is, a shaderek tulajdonképpen sajátos utasítások használatával megírt, rövidke programok. Ezekkel adhatják meg a programozók, hogy mi történjen az adatok adott sorozatával. A DX8 shader nyelv egyszerű utasításokra épül, ami leginkább az assemblyre emlékeztet: rövid utasításkódokból áll (add, mul, dot3...), ezekkel lehet manipulálni jelen esetben a vertexeket.

Vertex shader architektúra



Fontos, hogy egyszerre csak egy vertex dolgozható fel, viszont van lehetőség azonos shadert alkalmazni egy egész sorozat vertexre. Egy vertexhez viszont egy rakás adat tartozik: először is az XYZ 3D-s koordináták, aztán egy vagy több szín, egy vagy több UV textúra-koordináta, átlátszóság és egyebek. A támogatott számítások sora igen hosszú, az alapvető összeadás-szorzás mellett találhatunk dot product és mátrixműveleteket is.

A vertex shaderek segítségével a T&L megvalósítható (viszont a programozhatóság miatt lehetőség van például saját megvilágítási modellt készíteni), lehet csontváz-animációt végezni, textúra-koordinátákat vagy akár a vertex pozícióját manipulálni – de (igazából a programozók kreativitásától függően) igen sok minden másra is lehet használni. Továbbá általában gyakran már itt el kell végezni bizonyos számításokat a pixel shaderek előkészítéséhez.

A hardveres megvalósítás általában afféle bonyolult lebegőpontos SIMD egység, viszont a DX8 – gondolva a kevésbé felszerelt felhasználók népes táborára is – tartalmazza azt a szoftveres emulációt is, amely az újabb processzorok utasításkészleteit (3Dnow, SSE) használja.

PIXEL SHADER

Ez a rész szolgál talán a legkomolyabb újításokkal, és ettől várhatjuk majd a leglátványosabb eredményeket is. A korábban tárgyalt pixel pipeline ugyanis kiegészült a pixel shader egységgel, amelynek feladata a TMU-k által szolgáltatott texelek feldolgozása. A támogatott műveletek egyik fele a pixel színének kiszámításával kapcsolatos, a többi pedig a textúrakoordinátákkal.

A nagyon fontos újdonság az, hogy ez esetben a texeleket már nem csak mint színértékeket kezelik, hanem vektor + skalár adatokként. Azaz, az RGB értékek egy háromdimenziós vektort is megadhatnak, az Alpha érték pedig valamilyen kisméretű egész számot. Lehetséges például adott poligont borító textúra minden pixelében előre eltárolni egy nor-

TEXTÚRA FILTERELÉS

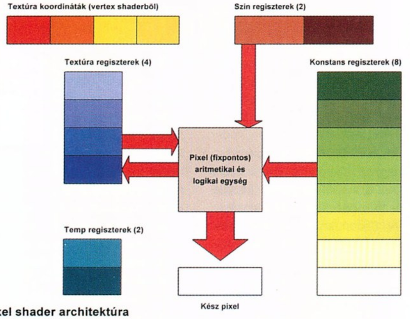
A régi, szoftveres renderelést használó játékokban a textúrázás az úgynevezett point sampling eljárást használta, azaz a program a kép minden pixeléhez csak egyetlen ponton vizsgálta a textúra színét. Emiatt a textúrák pixelei közelről nagy, éles körvonalú négyzetekként jelentek meg.

A mai videokártyák hardveresen gyorsítják a textúrázást, így lehetőség van alaposabban megvizsgálni a textúrát.

A bilinear filtering esetén a kártya minden pixelhez négy ponton kérdezi le a textúra színét, és az eredményt átlagolja – ennek eredményeként a textúra pixelei elmosódottan jelennek meg a képen, ami kedvesebb a szemnek. Ehhez 4 texelt kell viszont beolvasni a memóriából 1 helyett.

Trilinear filtering esetén a hardver a jelenlegi, és az eggyel kisebb felbontású mipmapből egyaránt 4-4 mintát vesz, így az eredmény szebb, bár kissé homályosabb is lehet (ha a mipmap felbontását meghatározó LOD bias értéke túl kicsi). Azonban ehhez már 8 texel szükséges.

A legtöbb poligon nem szemből látszik a képen, így a rajta lévő textúra oldalarányai torzulnak (például a falakon vagy a padlón). Ilyenkor a programok kisebb felbontású mipmapeket használnak, ezért a textúrák nagyon homályosak. Az anisotropic filtering használatával azonban a mintavételezés nem egyenlő arányban történik a textúrából (a kártya kör helyett ellipszis alakú területről olvas be texeleket), így megőrzi a finomabb részleteket, mintákat is. Ellenben 16-32 texelt kell beolvasni a memóriából.



Pixel shader architektúra

azaz a DX8 támogatással rendelkező videochipek igen szép számítási teljesítménnyel rendelkeznek.

A shader áramkörökről valószínűleg kicsit részletesebben is írunk majd a DX8 kompatibilis videokártyák tesztelésekor. Előljáróban csak annyit jegyeznék meg, hogy ez a megvalósítás nagyságrendekkel jobb számítási teljesítményt tesz elérhetővé, mint azt megszokhattuk a hagyományos, általános célú processzorok esetében.

MULTISAMPLE RENDERING

A DX8 effektjeinek ez a része jobbára a 3dfx öröksége, tulajdonképpen a T-bufferhez hasonló, de annál tágabb lehetőségekkel rendelkező feature-ről van szó. Azaz, a képet vagy annak bizonyos részeit a kártya többször számítja ki, de ezek a képek egymástól valamiben különböznek. Például a multisample motion blur esetén a kártya a gyorsan mozgó tárgyakat különböző, egymást követő pozíciókban rendereli le, majd ezeket kombinálva hozza létre az elmosódott hatást. Ezek az effektek azonban meglehetősen számításigényesek, hiszen egy kész képkockához a hardver sokkal több feladatot kénytelen elvégezni.

Mit várhatunk tehát a DirectX 8-as verziójától? A programozók dolga valamivel könnyebb lesz: sokkal kiforrottabb, könnyebben használható rendszer kapnak – ugyanakkor a megoldandó feladatok egyre bonyolultabbak, így inkább csak szinten tartani lehet a fejlesztési időket, de csökkenteni aligha.

Viszont, a hardver gyors és meglehetősen szabad programozhatósága minden korábbinál látványosabb és egyedibb effektusok megvalósítását teszi lehetővé (az egyik közismert videokártyagyártó weboldala már hónapok óta tele van apró példaprogramokkal...). A gond viszont az, hogy mire az új képességeket kihasználó programok feltünedeznek majd, addigra már a DX9-ről gyárthatok cikket... Ebben szerepet játszik egyébként az is, hogy még mindig nincs teljesen DX8 kompatibilis hardver a piacon, márpedig a fejlesztők nem akarnak hiába dolgozni.

HOS

Higher Order Surface, azaz magasabbrendű felület. A professzionális grafikában már régóta használnak a poligonoknál jóval bonyolultabb geometriát; ilyenek például a NURBS felületek, vagy a Beziér patch-ek. Ezeket a rendereléshez poligonokra kell felbontani, azaz tesszelálni. Nagy előnyük, hogy jóval kevesebb adattal írhatók le, mint az eredményül kapott poligonos geometria – ha a tesszeláció a videochipen történik, akkor a busz terhelése jelentősen csökkenthető, ugyanakkor a poligonszám is növelhető.

Ettől függetlenül a DX8 remek munka a Microsofttól – és nem, nem az alapján kell megítélni, hogy a GF-eden jobban fut-e a 3DMark2000, vagy sem. A valós idejű 3D-s grafika megtette az első lépéseket az ismeretlenbe, maga mögött hagyta a Silicon Graphics által lefektetett alapokat, és izgalmas fejleményeket várhatunk a jövőtől.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

TESZT

TDK CYCLONE 16X10X40X

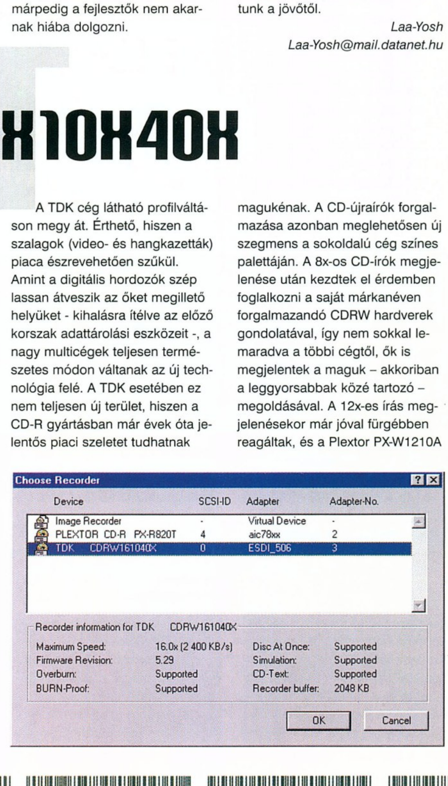
TALÁLKOZÁS

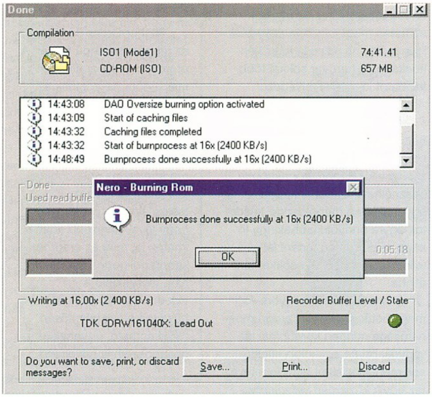
A téma az ember (oké, csak rólam van szó, néha én is eshetek túlzásokba) és a kisebb gép találkozása. Csak egy gép, mondhatnánk. De milyen gép! Nem merek még belegondolni sem, hogy ez a masina mire képes. Szinte rá sem nézek, miközben az üzembe helyezés egyszerű, rutinszerű műveletét végzem. Úgy teszek, mintha nem is fajtájának – eddigi – leggyorsabb példányát kellene megvizsgálnom működés közben. De hiába minden, bármilyen lassan is végzem a dolgom, egyszer csak be kell fejezni a piszmogást. Kábelek a helyükön. Kétszer is ellenőriztem mindent. Jumperek a helyes lábakra dugva. A csini csavarok feszesen kapaszkodnak sokat látott ATX-es házam meg-megkopott furataiba – a csoda végül csak elfoglalta helyét látványosan duzzogó Plextor íróim között. Kissé ideges, remegő ujjakkal keresem a ház elején a kapcsolót. Egy gombnyomás. Bár a számítógépemben sok egyéb világító, zúgó alkalmatosság küzd a figyelmem elvonásáért, most már nem tudok odafigyelni rájuk. Még szeretett Plextoraim kékre cserélt diódái sem izgatnak már. Hiszen itt van maga a király (neeeem, nem AZ!). A 16x-os TDK CyClone CD-író – a világ jelenlegi leggyorsabb CD-írója – életre kel a gépemben. Biztonsági öveket becsatolni, amíg nem késő!

A TDK ÚJ VIZEKEN

Elnézést a drámai feszültségkeltésért, de ez tényleg óriási! Mármint technológiai szempontból. Akik figyelemmel kisérték PC Gurus pályafutásom során elkövetett CD-írós tesztjeimet, cikkeimet, azok emlékezhetnek az újabbnál-újabb CD-írók bejelentése, kipróbálása nyomán feltámadó lelkesedésemre. Mindig lelkendezve üdvözöltem az időközben egyre jobban érvényesülő tényt, miszerint a CD-írás már nemcsak a birkatürelemmel megáldott fanatikusok kiváltsága, hanem igenis lehet kényelmesen, gyorsan, biztonságosan CD lemezt írni otthonunkban, a legkisebb erőfeszítés nélkül.

A TDK cég látható profilváltáson megy át. Érthető, hiszen a szalagok (video- és hangkazetták) piaca észrevehetően szűkül. Amint a digitális hordozók szép lassan átveszik az őket megillető helyüket - kihalásra ítélve az előző korszak adattárolási eszközeit -, a nagy multicégek teljesen természetes módon váltanak az új technológia felé. A TDK esetében ez nem teljesen új terület, hiszen a CD-R gyártásban már évek óta jelentős piaci szeletet tudhatnak magukénak. A CD-újraírók forgalmazása azonban meglehetősen új szegmens a sokoldalú cég színes palettáján. A 8x-os CD-írók megjelenése után kezdtek el érdemben foglalkozni a saját márkanéven forgalmazandó CDRW hardverek gondolatával, így nem sokkal lemaradva a többi cégtől, ők is megjelentek a maguk – akkoriban a leggyorsabbak közé tartozó – megoldásával. A 12x-es írás megjelenésekor már jóval fürgébben reagáltak, és a Plextor PX-W1210A





(12x10x32x) modellt elsők között kezdték el forgalmazni TDK márkanév alatt. A jelenlegi írójukat nem a Plextor terméklistájából választották, hanem a Sanyo CRD-BP1400P CD-írót választották a TDK CyClone 16x10x40x író alapjául. A Sanyo CD-íróiról tudni kell, hogy a Plextor cég is nagyon jó kapcsolatban áll velük, a Plextor írók Sanyo alapokra épülnek, de semmiképpen sem azok klónjai, mint ahogy ezt itt a TDK esetében látjuk. A jelenleg kapható Yamaha 16x-os írókkal kapcsolatban megjegyezném, hogy azok P-CAV módban működnek, aminek következtében nem a lemez teljes hosszában írnak 16x-os sebességgel (a szorgalmas Grab rovat-olvasók már tudják, hogy is van ez), míg a Sanyo és a Plextor 16x-os írói ezt a lemez teljes hosszán tudják produkálni.

KOMPAKT S ZOLGÁLTATÁS

Miért éri meg a TDK CyClone az árát? Először is a Sanyo írók legalább anynyira jók, mint az általam preferált Plextor egységek. Ezzel együtt olcsóbbak, mint a Plextor termékei, ezért nyilvánvaló, hogy a TDK termékfelelősei miért inkább a Sanyo íróját választották. Nemcsak ebben gondolkodtak jól, hanem a hozzáadott körítés megvalósítása sem mindennapi. A TDK ugyanis nem csupán egy zacskóban árválkodó CD-író egységet ad a pénzünkért. A csinos dobozban a Nero legújabb változata mellett a TDK saját fejlesztésű TDK MixMaster szoftverét is megtaláljuk, amellyel a merevlemezünkön begyűjtött zeneanyagokból készíthetjük el saját mixelt albumunkat. Tudom, profibb felhasználók csak mosolyognak ezen, hiszen a SoundForge, vagy a hozzá tartozó CD Architect nagyságrenddel jobb munkát végez – ellenben a MixMaster ilyetén formájában jogtiszta(!), olcsó, és ehhez mérten jó minőségű szolgáltatásokat nyújt, valamint a kezelése kezdők számára is gyorsan

elsajátítható. A Nero programot pedig nem kell különösebben favorizálnom, a Grab rovat hasábjain hónapok óta ezt a sokoldalú szoftvert mutatom be az érdeklődőknek. A dobozban találtam még egy 16x-osan írható CD-R, egy 10x-esen írható-törölhető HS CD-RW lemezt, feliratozásra ajánlott TDK filctollat, vastag kézikönyvet, és egy nagy, poszterszerű leírást. Ez utóbbit a szoba közepére kiterítve nem csupán anyut, anyóst, feleséget lehet gutaütésbe kergetni, de hasznos információkat is kaphatunk a telepítéshez, első zenei, vagy adatlemezünk megírásához, mindezt szép képekkel, képregényes-varázslós formátumban. A kábelek, csavarok takaros csomagolása csak hab a tortán.

TELEPÍTÉS, ÍRÁS... JA, MÁR KÉSZ IS?

Az E-IDE/ATAPI csatolású meghajtó telepítése nem nehéz, a sima CD-ROM meghajtók installálásához hasonlatos. Mindenképpen Secondary Master pozícióba helyezzétek, Slave módban bizonyos alaplapok és/vagy a kábelen mellette elhelyezett merevlemez vagy CD-ROM egység miatt lehetnek működési nehézségek! A Windows eszközkezelőjében engedélyezzétek a DMA opciót, ez feltétlenül kell a varázslatosnak tűnő, 2400 Kilobájt/másodperces írási sebességhez! Más szaklapok, internetes folyóiratok mindmind arra panaszkodnak, hogy nincs hozzá megfelelő szoftvertámogatás (mármint a hozzáadott Nero verzión kívül), kérem szépen, csak azt tudom mondani, hogy ez badarság! A Nero egy hónappal ezelőtti verziója gond nélkül felismeri, ugyanígy a legfrissebb (január eleji!) CDRWIN és Padus DiscJuggler is hibátlanul dolgozik vele! A packet/növekményes módban működő Adaptec (vagy inkább már ROXIO) DirectCD 5.0 szoftver az egyetlen, amelyik nem ment vele, az Easy CD Creatort és a WinOnCD-t pedig direkt nem próbáltam, mert ezeket kiválóan helyettesíti a hozzáadott, ragyogóan funkcionáló OEM Nero. A CyClone tényleg úgy megy – mit megy, száguld! -, mint egy ciklon. Kompatibilitási nehézségek nélkül írtam vele DAO, TAO módokban, multisession, CD-Extra, VideoCD, CD-TEXT nem gond neki. A 16x-os sebességre ajánlott TDK Reflex Ultra lemezek teljes tempóban történő megírása után úgy ítélem meg, hogy a nagysebességű írás gondmentesen működik vele. Nyilván ez a használt lemezektől is függ, de egyelőre nem tudtam behatóbb vizsgálatnak alávetni más médiákkal. A Burn-Proof áldásos hatása miatt nem kell félni, hogy a forráslemezünk nem bírja a folyamatos adatátvitelt, akár a legvadabb alkalmazásokat is futtathatjuk írás közben.

A CloneCD-rajongóknak rossz hír, hogy a DAO RAW-írás egyelőre nem megy, tehát a CloneCD szépen kiakad írás közben – ezen valószínűleg változtatni fognak BIOS frissítéssel, hiszen a Sanyo eredeti modelljével működik (az interneten legalábbis ez olvasható).

Összefoglalva, az öt perc alá zsugorított CD-írás fantasztikusan gyors, és amennyire meg tudom ítélni, akár teljesen megbízható lehet megfelelő lemezek használata esetén. Egyelőre ennyit tudtam kideríteni a CyClone íróval kapcsolatban. A legközelebbi Grab rovatban mindenképpen visszatérek majd a megírt lemezek minőségi vizsgálatának eredményeivel, és az egyéb információkkal, amelyek a tüzetesebb és hoszszabb tesztelési sorozat fényében rávilágíthatnak a drive további előnyeire, illetve hátrányaira! Jelenleg csak jókat mondhatok róla! Közben érkezett az információ, hogy a Plextor is piacra dobta hasonló teljesítményű meghajtóit, így igazán érdekes hónapnak nézhetünk elébe!

A meghajtót a TDK magyarországi képviselete, a Conflex Kft bocsátotta rendelkezésünkre, a tesztben elhasznált 16x-os TDK Reflex Ultra lemezeket pedig Ambrus Pál márkakereskedő biztosította, köszönjük nekik a segítséget!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
http://www.cdgrab.hu

INFOBOX

Conflex Kft.
205-5970

Ambus Pál kereskedő
3220-286

GAMEBOY ADVANCE

A Nintendo legnagyobb húzása kétségkívül az volt, amikor kiadták az első hordozható konzoljukat, a GameBoyt. A később megjelent színes változattal együtt már jóval több, mint 100 milliót adtak el belőle, és ezzel a legtöbb példányban eladott játékgép címet is magukénak tudhatják – a Sony PSX-éből körülbelül 60 milliónál tartanak, míg a Sega Dreamcastból csak hatmilliót tudtak eddig eladni. A Nintendo ennek a kis masinának köszönheti túlélését is, hiszen a Nintendo 64 nem volt az az igazi sikersztori (és még igen finoman fogalmaztunk).

A siker akkora volt, hogy nem sok kihívója akadt; a legutóbbi a Tamagochiról ismert Bandai cég által elkészített és tavaly megjelent WonderSwan Color, amely viszonylagos sikerét (egymillió eladott példány) egyedül a Final Fantasy első részének köszönheti – azonban ez sem fog megjelenni Japánon kívül. Még a Nintendo legnagyobb ellenfelei is úgy gondolkodnak, hogy a kézikonzolok piaca a Nintendóé, oda nem lehet betörni (bár mostanában sokat lehet hallani az Xboyról, amely az Xbox kistestvére lenne, ám a Microsoft minden ilyesmit tagad).

A Gameboynak köszönhetjük (?) a hatalmas Pokémon-mánia megjelenését is, bár azt azért hozzá kell tenni, hogy az eredeti részek még színtiszta – és élvezetes – RPG-k voltak, és igen messze állnak a mindenki által ismert rajzfilm-kártya-plüssfigura-matricásalbum irányvonaltól. Nagy előnye volt még a gépnek, hogy több olyan program is megjelent, amelyet ketten lehetett egymás ellen játszani – egyszerű kábellel össze lehet kötni két Gameboyt.

A Nintendo tavaly mutatta be saját kiállításán, a Spaceworldön a GameBoyok harmadik generációját, a GameBoy Advance-t. Első blikkre mindenkinek a jóval nagyobb képernyő tűnhet fel, pedig ez még nem is akkora változás. Az igazi különbséget a gép belsejében találhatjuk: a 8-bites processzort 32-bitesre cserélték, ezzel lehetővé vált a 32000 szín együttes megjelenítése, a játékok ezért ilyen szépek. A Nintendo adatai szerint két elemmel másfélszer annyi ideig bírja szuflával, mint a

GameBoy Color – ez nemcsak azt jelenti, hogy búcsút inthetünk az unalmas buszozásoknak, de még egy New York-Budapest repülőútvonalat is végigzeldázhatunk egy adag elemmel. Akkor sincs baj, ha többen szeretnénk játszani, már négyen nyúzhatjuk egymást; ehhez persze négy gép kell – de csak egy program (hogy ezt hogyan tudták megoldani, az nagyobb rejtély, mint a loch nessi szörny és a jeti együttvéve). Aki csak és kizárólag az interneten keresztül szeret harcolni, annak sem kell elszomorodnia, csak egy mobiltelefonra van szükség, és máris mehet az online hepaj.

A gép tehát fantasztikus képességekkel bír, már csak az a kérdés, hogy játékok terén mi a helyzet. Ugyanilyen jó! Egyrészt a Nintendo soha nem a rossz játékairól voltak híres (bár minden PC-tulajnak – nekem is – sokáig ez irányú reakcióim a „Mario?! Nahaggyálbékén!"-re korlátozódtak, de mindenkinek ajánlom, hogy próbáljon ki valamelyik játékot, amelyiket a Nintendo házizsenije, Miyamoto készített – bármelyik Zelda vagy Mario megfelel –, és csak utána mondjon ítéletet; Mario ugyanis nem egyenlő az Elektor-kalandorral), és ezt a tendenciát folytatják. A gép kiadásával egy időben – Japánban ez március 31-én lesz – 47 programot jelentetnek meg, de akinek esetleg egyik sem nyeri el a tetszését, az bátran játszhat mással is, ugyanis a gép teljesen kompatibilis minden eddigi GameBoy és GB Color játékkal – ez 1000-nél is több programot jelent.

Néhány szó a nagyobb játékokról: a legérdekesebb minden bizonnyal a Napoleon lesz, amely műfaját tekintve RTS, mindennel, ami ehhez a kategóriához kell: erőforrások gyűjtögetése, különféle fegyvernemek (lovasság, gyalogság, tüzérség – még hajóink is lesznek) és persze kétfős multiplayer mód is. Akik igazi RPG-re vágynak (persze japán stílusúra), azoknak ott van a Golden Sun, intróval, négyfős csapattal, 40-50 órás játékidővel, rengeteg varázslattal, világmegmentéssel együtt. Az F-Zero Advance-szal négyen is versenyezhetünk, csakúgy, mint a Mario Kart Advance-szal. A Civilizationre hasonlít a GameBoy Wars Advance, csak a kutatások nincsenek benne, de a körökre osztott stratégia is jó elfoglaltságot nyújthat unalmas rajzórákon vagy előadásokon – akár négy ember részére is. Ami meglepő, hogy sem Pokémon sem Zelda nincs a játékok között, ezekre még várnunk kell.

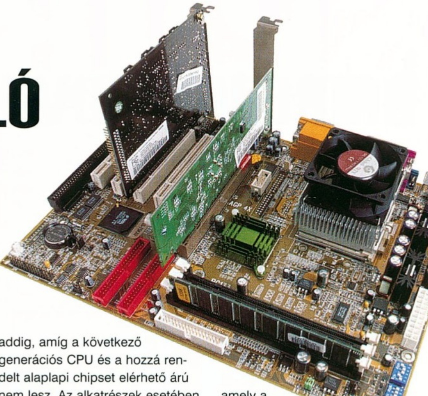
Természetesen fogas kérdés, hogy maga a gép, illetve a programok mennyibe is fognak kerülni. A magyar forgalmazók körülbelül 20-25 ezer forintért fogják kínálni a gépet, ami igen jól hangzik, kár, hogy a játékok ennek feléért lesznek elvihetők. Az európai megjelenésnek még nincs pontos dátuma, elvileg őszre ígérik, de lehet, hogy gondok lesznek a gyártással, ugyanis eddig majdnem háromszor annyian rendelték meg előre a gépet, mint amennyit az első hónapra szántak eladásra – lehet, hogy a Sony PS2-es fiaskója megismétlődik…

www.gameboyadvance.com

Grath
grath@mail.datanet.hu

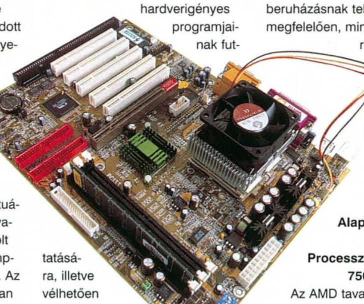
	GBA	GBC
Processzor	32 bites ARM	8 bites Z80
Képernyő	240x160 32786 szín	160x140 32786 szín, amiből 56 lehet egyszerre a képernyőn
Súly	140g	138g
Méret	144x82x25	75x133x27
Tartósság	15 óra két AA elemmel	10 óra két AA elemmel

JÁTÉKGÉP AJÁNLÓ



BEVEZETŐ

Könnyű dolgunk van akkor, ha a gépünk összeállítása kapcsán nem kell úton-útfélen szükséges kompromisszumokat kötnünk, azaz megengedhetjük magunknak, hogy minőségi alkatrészekből, az adott feladatra tökéletesen kiépített rendszer birtokába jussunk. Ilyenkor nincs is más teendő, minthogy beülünk a 19"-es monitorunk elé, megragadjuk a kéken világító optikai egerünket, és elégedetten figyeljük, amint az 1 GHz-es processzorunk és az GeForce2 Ultra videokártyánk eszeveszett sebességgel életre kelti a fejlesztők által megálmodott 3D-s világot. Persze zavaró tényező lehet, ha a Dolby Digitalos hangrendszer távirányítója elkavarodik, vagy az Alice helyenként beszaggat mondjuk 1600x1200-ban, de hát az élet nem habos torta, ilyenkor be kell látnunk, hogy senkinek sem könnyű. Sajnos a fenti szituáció csak elméletben létezik, a valóság az, hogy a játékra vásárolt gépek java épp az említett kompromisszumok sokaságára épül. Az alábbi cikkben igyekeztünk olyan jó minőségű, középkategóriás játékgépet összeállítani, melyben az ár/teljesítmény mutatók mellett időnként a bővíthetőség is fontos kritériumnak számított. Mivel, mind az AMD, mind az Intel alapú platformok jó vételt képviselhetnek, már a kezdetek kezdetén két gép bemutatása mellett döntöttünk. Ez egyben lehetőséget adott arra is, hogy összevessük az eltérő megoldások teljesítményét, hogy aztán ki-ki vérmérséklete alapján a neki megfelelőt pártolja. Az alaplapot és a processzort leszámítva a konfigurációk teljesen megegyező alkatrészeket kaptak, bár előfordulhat, hogy a bemutatókban figyelmetekbe ajánlunk egy-egy hasonló színvonalú cserét is. Az árak kiskereskedelmi bruttó árak, a cikk írásának időpontjában 3-4 hazai bolt átlagárát tükrözik. Röviden összefoglalva a cél az volt, hogy egy jelenleg jól használható gépet építsünk, amely alkalmas, az utóbbi időszak hardverigényes programjainak futtatására, illetve vélhetően még az év végéig megjelenő játékok zavartalan élvezetére. Ekkor, illetve extrém esetekben (mondjuk, ha a komolyabb multitextúrázást igénylő játékok befutnak) már korábban is megfontolhatjuk a videokártya és a processzor cseréjét. Ezzel a teljesítmény szinten tartható egészen addig, amíg a következő generációs CPU és a hozzá rendelt alaplapi chipset elérhető árú nem lesz. Az alkatrészek esetében továbbra is a márkás és jól bevált termékeket preferáltuk, ezek hosszú távon mindenképpen indokolt beruházásnak tekinthetők. Ennek megfelelően, mind a két gép elsőre hiba nélkül működött, illetve a teljesítménytesztekben is az elvárásoknak megfelelően szerepelt.

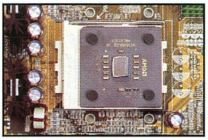


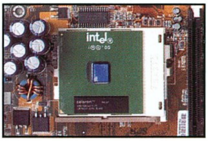
AMD MAG

Alaplap: Soltek SL-75KAV
Processzor: AMD Duron 750 MHz

Az AMD tavaly igencsak sikeres évet zárt, jelenleg ott tartunk, hogy az asztali PC-k építése kapcsán a processzorjaik az Intelnek igen komoly konkurenciát jelentenek. Feledésbe merültek már azok az idők, amikor a kompatibilitási nehézségek és a gyengébb számolási teljesítmény okán a megoldásaikra sokan idegenkedve tekintettek. A Thunderbird és a Duron egyelőre fényesen csillog az égen, ezért aztán egyértelmű volt, hogy az AMD platform a játékgépek kapcsán is nyerő alternatívának számít. Némi tanakodás után a 750 MHz-es Duron mellett döntöttünk (ez épp egy árban volt a 600 MHz-es Celeron2-vel), amely a Soltek 75KAV alaplapjában járta igencsak pergős táncát. Korábban egy összehasonlító teszt kapcsán már megbizonyosodtunk a Soltek SocketA-s alaplapjának kiváló teljesítményéről, bár a céget akkor korábbi modell, a SL-75KV+ képviselte. Szerencsére az utód sem okozott csalódást, hiszen a két napos nyüstölés után stabil, szolgáltatásokban gazdag, alaplap benyomását keltette. Újdonság a 266 MHz-es FSB támogatás, az UATA100 IDE vezérlő, a 4X AGP Pro slot, a BIOS-ból állítható FSB, feszültség és az órajel-szorzó. Azaz minden, ami a szem s szájnak ingere, elérhetővé vált a VIA Apollo Pro KT133A és a VT82C686B jóvoltából. A sebességre most sem lehet panaszunk, és bár az alaplap nem olcsó (valahol a középmezőnyben foglal helyet), úgy véljük, hogy egyelőre jó vételnek számít.

Érdekesség, hogy a 75KAV-X a bekapcsolást követően a VD-TECH (Voice Diagnostic) technológia segítségével képes beszédben emlékeztetni a felhasználót, ha esetleg valamilyen lényeges hiányosság okán a rendszer nem lenne üzemképes. Mivel az öt lényeges üzenetet négy nyelven is eltárolták, rossz jumperelés esetén még az is előfordulhat, hogy az alaplapunk spanyolul emlékez-





PC Guru Játékgép - AMD platform		
Alkatrész	**Holmi**	**Ár (Forint)**
Ház	Task Easy Case TK:3003	16 ezer
Alaplap	Soltek SL-75KAV	45 ezer
Processzor	AMD Duron 750 MHz	25 ezer
CPU Hûtõ	GlobalWIN FOP32	4 ezer
Memória	128 MB PC 133 MHz SDRAM	23 ezer
Winchester	IBM DTLA 307020 (7200 RPM)	43 ezer
Videokártya	CL 3DB GeForce2 MX 32MB DDR	35 ezer
Hangkártya	CL SoundBlaster Live! Player 1024	16 ezer
Hangrendszer	Altec ACS45	25 ezer
DVD	Hitachi GD7500	29 ezer
Billentyûzet	Microsoft Natural Keyboard OEM	11 ezer
Egér	Logitech WingMan Gaming Mouse	12 ezer
Monitor	ViewSonic EF70	106 ezer
		390 ezer
Gamer kiegészítők		
Háló kártya	SMC EZ 1211 TX/WL (10/100 Mbps)	6 ezer
Joystick	Logitech WingMan Force 3D	25 ezer
Mobil Rack	Mobil Rack UATA66	4 ezer

PC Guru Játékgép - Intel platform		
Alkatrész	**Holmi**	**Ár (Forint)**
Ház	Task Easy Case TK:3003	16 ezer
Alaplap	Asus CUSL2-C	42 ezer
Processzor	Intel Celeron 600 MHz	25 ezer
CPU Hûtõ	GlobalWIN FOP32	4 ezer
Memória	128 MB PC 133 MHz SDRAM	23 ezer
Winchester	IBM DTLA 307020 (7200 RPM)	43 ezer
Videokártya	CL 3DB GeForce2 MX 32MB DDR	35 ezer
Hangkártya	CL SoundBlaster Live! Player 1024	16 ezer
Hangrendszer	Altec ACS45	25 ezer
DVD	Hitachi GD7500	29 ezer
Billentyûzet	Microsoft Natural Keyboard OEM	11 ezer
Egér	Logitech WingMan Gaming Mouse	12 ezer
Monitor	ViewSonic EF70	106 ezer
		387 ezer
Gamer kiegészítők		
Háló kártya	SMC EZ 1211 TX/WL (10/100 Mbps)	6 ezer
Joystick	Logitech WingMan Force 3D	25 ezer
Mobil Rack	Mobil Rack UATA66	4 ezer

tet a memóriamodulok nélkülözhetetlen szerepére. Bámulatos, hol tart már a tudomány:).

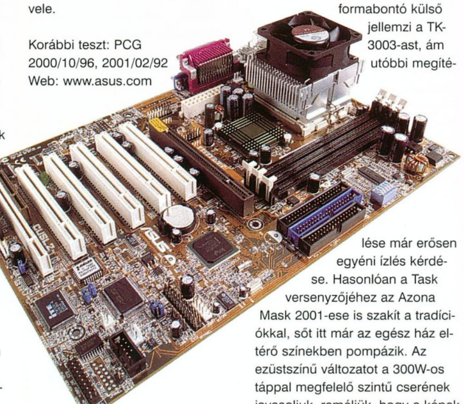
Korábbi teszt: PCG 2000/10/100, 2000/11/108, 2000/12/94
Web: www.soltek.com.tw

INTEL MAG

Alaplap: Asus CUSL2-C
Processzor: Celeron 600 MHz

Régi poén, hogy az Intel univerzumban a processzorok a PIII-nál kezdődnek, bár az vitathatatlan, hogy a közel másfél éve beszerzett 300-as PPGA-s Celeronok jó ideig derekasan állták a sarat (főleg 500 MHz-en). Mára azonban itt az új széria, amely az elődjéhez hasonlóan jó esetben akár 40-50%-os túlhajthatósággal is rendelkezhet. Nem tagadjuk, hogy az órajel kiválasztásakor már figyelembe vettük, hogy a 600-as példányok jó tuningprocesszor hírében állnak, ami rájuk is fér, hiszen 66 MHz-en az azonos árkategóriában lévő Duron processzorok szőröstül-bőröstül megették volna őket. Azaz kihirdethettük volna a győztest, csak egy rendszert kellett volna tesztelnünk, és máris tisztább lenne azok útja, akik épp játékra szeretnének gépet összeállítani. A valóság azonban sokkal árnyaltabb, hiszen a Celeronok túlhajtása szinte gyerekjáték, kicsit olyan, mint az utcán talált pénz. A bekért processzorban sem kellett csalódnunk, de erről részletesebben a cikk vége felé, a teljesítménytesztek kapcsán olvashattok. Akárcsak az AMD platform esetében, ezúttal is ragaszkodtunk a legfejlettebb lapkakészlethez, ezért szinte ordított a lehetőség, hogy az év elején bemutatkozó i815EP chipsettel szerelt Asus CUSL2-C-t válasszuk. A módosított chipset nem rendelkezik beépített grafikus vezérlővel, és a régi PPGA tokozású Celeronokat sem képes lekezelni. Az i752-ért nem kár, a régi Celeronokat pedig épp most cseréljük le. Eltekintve a jelentéktelen veszteségektől, korszerű, gyors és stabil chipsettel állunk szemben, amelyet kétség kívül az egyik legigényesebb gyártó tálalásában vehetünk át. Ennek megfelelően a teszt készítésének időpontjában a CUSL2-C az egész városban gyakorlatilag beszerezhetetlennek bizonyult, mindenhol épp az úton lévő szállítmányokat várták (annak ellenére, hogy szinte minden magára valamit is adó cég fennen hirdette az árlistájában). Ebben az áldatlan állapotban kénytelenek voltunk az eredeti CUSL2-t alapul venni, ám az információink szerint a két változat között gyorsaságban és stabilitásban semmiféle különbség nincs. Viszont a kedvező ára miatt kizárólag a C változatot tudjuk ajánlani, és csak remélni tudjuk, hogy az újság megjelenését követően a boltok polcai is megtelnek majd vele.

Korábbi teszt: PCG 2000/10/96, 2001/02/92
Web: www.asus.com



PÁRTATLAN ALKATRÉSZEK

Ház: Easy Case TK-3003

Rövid gondolkozás után elhatároztuk, hogy lecseréljük régi kedvencünket, és kivételesen nem ragaszkodunk a jól bevált Aopen HX45-höz. Egyrészt az árakon szerettünk volna faragni, másrészt a változatosság kedvéért kicsit szakítani a konzervatív formákkal, és valami testhezállóbbat keríteni. Sajnos továbbra is igaz, hogy a legszemrevalóbb házakat a nagy OEM-ek szállítják (Compaq, Dell stb.), ám ezeket csak konkrét konfigurációkban lehet megrendelni. Ezen felül a polcokon számtalan csúnya, ízléstelen és első ránézésre is gagyinak titulálható megoldással találkoztunk, míg végre belebotlottunk a Task nyáron bemutatkozó szériájának TK-3003-as modelljébe. Külsőre ez is a manapság divatos kissé túl designolt formákat képviselte, ám a három alapszín és a négy I-Mac változat között két fogyasztható, mondhatni tetszetős példányt is felfedeztünk. Bár a Task ház az Aopen termékeknél érezhetően olcsóbb kivitelezésű, pár dologban mégis felülmúlja HX45-öst. Nevezetesen csavarmentes külső borítással és kihúzható hátfallal rendelkezik. Ezeknek a paramétereknek hála a szerelhetősége kiemelkedően jó, a teljesen lezárt házból a CPU-t szinte másodpercek alatt a kezünkben tudhatjuk. Az energiaellátásról 250W-os táp gondoskodik, amely az adott konfigurációk igényét zavartalanul biztosította. Öszszességében soksok pozitívum és egy határozottan formabontó külső jellemzi a TK-3003-ast, ám utóbbi megítélése már erősen egyéni ízlés kérdése. Hasonlóan a Task versenyzőjéhez az Azona Mask 2001-ese is szakít a tradíciókkal, sőt itt már az egész ház eltérő színekben pompázik. Az ezüstszínű változatot a 300W-os táppal megfelelő szintű cserének javasoljuk, reméljük, hogy a képek alapján legalább az egyik elnyeri a tetszéseteket (amennyiben ezek túl harsányak lennének, akkor az etalon továbbra is Aopen HX45).

Web: www.task.com.tw
Csere: Azona Mask 2001
Web: www.asona.hu

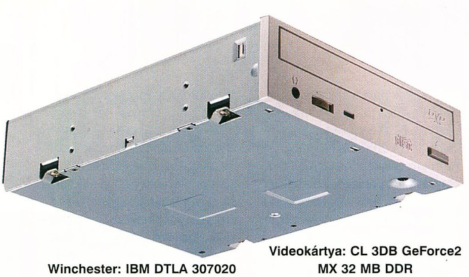
Processzorhűtő: GlobalWIN FOP32

A high-end konfigurációajánlóban bemutatkozó FOP32 univerzális megoldás, kiválóan alkalmas mind a Socket370, mind a SocketA foglalatba szánt processzorok drasztikus hűtésére. A percenként 4500-at pörgő ventillátor és a kellő méretű és elhelyezésű hűtőbordák még jelentős CPU-túlhajtást is könnyen kompenzálnak, ezért a tuningra éhes potenciális játékgép-tulajdonosok számára a beszerzése szinte kötelező. Ilyenkor már csak a felszerelése okozhat nehézségeket, ezért érdemes még az alaplap rögzítése előtt a helyére erősítenünk. Különösen nagy kihívást jelentett a Duronra ráerőltetni, itt ugyanis az alaplapon található ellenállások a műveletet tovább nehezítették. Ennek ellenére egy csavarhúzó segítségével gyorsan elérhetjük a kívánt eredményt, de közben vigyázzunk a CPU és az alaplap épségére (azaz ne szántsunk bele az ellenállásokba, még akkor sem, ha ezzel a felmerülő nehézségeket máris újabb mederbe terelnénk:)). A teljesítménynek persze ára van, ezt érezhetjük, ha a géphez közel kicsit ránehézkedünk az asztallapra. Az enyhe remegés miatt érdemes az alkatrészeket stabilan rögzíteni, illetve a zajszint csökkentése érdekében a ház borítását a helyére tenni, esetleg a gépet a földre költöztetni. Ezek után jól eső érzéssel nézegethetjük a BIOS képernyő CPU hőmérséklet adatait, szinte biztos, hogy előbb ütközünk a processzorunk technológiai korlátjaiba, mintsem a kellő hűtés hiányába.

Korábbi teszt: már egy jó ideje használjuk
Web: www.globalwin.com.tw

Memória: 128 MB PC 133 MHz SDRAM (brand)

A memória megfelelő méretének égető szükségét épp a napokban tapasztaltuk meg, mikor is a szerkesztőségi gépemben lévő noname 128 MB-os PC 100-as memóriamodul 64 MB-ra „korlátozta" magát. Ettől kezdve még az Outlook is iszonyatosan lelassult, gyakorlatilag a 128 MB-hoz képest siralmas változások következte be. Végül kiderült, hogy a nagy hardveráramlásban szegénykét 133 MHz-en próbáltuk járatni, ez pedig azt eredményezte, hogy a modulok fele működésképtelenné vált. Mindenképpen maradjunk tehát a 128 MB-nál (és a helyes órajeleknél), különösen akkor, ha játékgép építésére adjuk a fejünket. Az ajánlóban 128 MB-os PC 133-as brand SDRAM szerepel, amelyet a tuning szempontok és a bővíthetőség figyelembevételével választottunk ki. Ezzel most szerencsénk volt, hiszen az Algol modul bírta a CAS2-es időzítéseket is, de mindenesetre készüljetek arra, hogy a márkás modulok megvásárlása önmagában erre még nem garancia.



Winchester: IBM DTLA 307020 (7200 RPM)

A monitor mellett a winchester volt a másik kategória, melynek esetében úgy gondoltuk, hogy kifizetődő pár ezer forinttal többet áldozni a hosszútávon is jól használható háttértárért. Az ár mellett a merevlemez méretét kellett fixálnunk. Rövid kérdezősködés után arra a következtetésre jutottunk, hogy 20 GB még az igazi gépfüggő megszállottaknak is bőségesen elegendő. Ezen elfér az operációs rendszer, jó néhány, közel 1 GB-os teljes játékinstall, egy halom MP3, egy-egy videó CD, illetve ezek mellett még marad is egy rakás helyünk tartalékban (swap file-nak pl.). Az IBM már hosszú ideje élen jár a tárolóegységek méretét és teljesítményét növelő új technológiák bevezetése terén, ezért nem meglepő, hogy választásunk a kék óriás, Deskstar 75 GXP sorozatára esett. Ezen belül a DTLA 307020-as modellre, amely az Ultra ATA/100 interfésznek, a 7200-as RPM-nek és a 2 MB-os cache-nek köszönhetően az egyik leggyorsabb IDE-s drive a piacon (8,5 ms-os átlagos elérési idővel). A rendszerek kiépítése során fontos szempont volt, hogy kihasználjuk az ATA/100-as interfész megnövelt adatátviteli sebességét, hiszen az alaplapi chipsetek IDE vezérlői mindkét esetben támogatták az ATA/100-as csatolást. A végeredmény nagyon meggyőző, ha ehhez hozzáadjuk, hogy a winchester mindezek mellett halk, és a tapasztalatok alapján igen megbízható, akkor nem marad más hátra, minthogy a konfiguráció egyik stabil pontjaként feltétlen megvételre ajánljuk.

Web: www.storage.ibm.com

Videokártya: CL 3DB GeForce2 MX 32 MB DDR

Az Nvidia elképzelésének megfelelően egy ideje a középkategóriás játékgépekbe szánt videokártyák között vitathatatlanul az MX chippel szerelt változatok a legkelendőbbek. Közepesen jó teljesítmény, mérsékelt ár, igazi értékelhető kompromisszum. A kártyák közül a Creative DDR-es dobozos MX-ét választottuk, a döntést a kedvező ára, a drivertámogatás és az itthoni elérhetősége indokolta. A 64 bites belső busszal megáldott (megvert?:)) grafikus vezérlő méreteit tekintve a hálózati kártyák paramétereivel vetekszik. Érdekes, hogy a chipen nincs hűtőborda, ám ennek ellenére még az emelt órajelen is kifogástalanul működött. 1024x768-ban 32 biten Quake3-azni, Arénázni, FPS-eket nyomatni tökéletesen megfelel, számszerűsítve ez olyan 50-60 fps-t jelent képkockánként. Nagyobb felbontásban viszont nem érdemes használni, mert a rázúduló adatmennyiséggel képtelen megbirkózni. Senkit ne tévesszen meg a DDR-es kivitel, ezzel az MX felépítése kapcsán nem jutunk számottevő előnyökhöz. Hasonlóan jó vétel lehet tehát egyéb márkás, ám SDR RAM-mal szerelt MX-es kártya is. (Időnként lehet látni SDR-es Radeont is alig valamivel többért, ilyenkor ne habozzunk az ATI kártyáját választani.)

Web: www.europe.creative.com

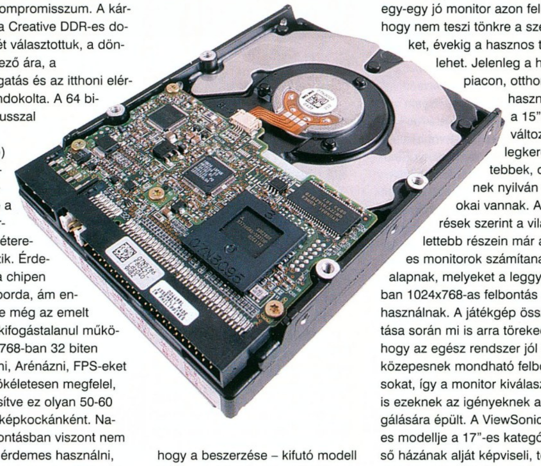
Hangkártya: CL SoundBlaster Live! Player 1024

A Live! Value megfelelője, amely a legszélesebb körben támogatott audio chipet tartalmazza. A konfigurációban ajánlott 2.1-es hangrendszerhez tökéletes; amennyiben a gép audio képességeit szeretnétek bővíteni, érdemes elolvasnotok az 5.1-es Player és a DTT2200-as házasításáról szóló beszámolónkat (95. oldal).

Web: www.europe.creative.com

Hangrendszer: Altec ACS45

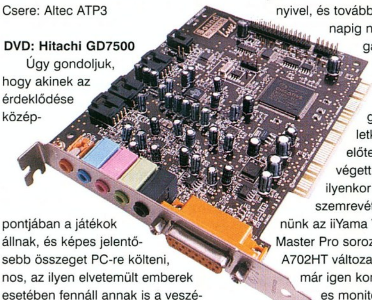
Azért, hogy a játékok zenéjét, az MP3-akat és a DVD filmeket megfelelő minőségben hallgathassuk, a hangrendszerek közül ezt a masszív 2.1-es összeállítást választottuk. Évek óta senki nem volt képes ebben a kategóriában az ACS45-nél meggyőzőbb rendszert piacra dobni, ezért a döntés nem okozott álmatlan éjszakákat. Bár a formatervezése a mai napig megállja a helyét, előfordulhat, hogy a beszerzése – kifutó modell lévén – nehézségekbe ütközik. Ilyenkor érdemes szemrevételezni az ATP3-at, amely hasonló áron, hasonló (ha nem jobb) teljesítményt nyújt. A formatervezése pedig első osztályú.



Web: www.altecmm.com
Csere: Altec ATP3

DVD: Hitachi GD7500

Úgy gondoljuk, hogy akinek az érdeklődése középpontjában a játékok állnak, és képes jelentősebb összeget PC-re költeni, nos, az ilyen elvetemült emberek esetében fennáll annak is a veszélye, hogy fogékonyak a DVD technológia előnyeire. Bár a DVD filmek nem olcsók, a lejátszásuk egyik költségkímélő módja, ha számítógépes DVD ROM-mal rendelkezünk. A filmeket pedig kölcsönkérhetjük, és máris indulhat a házi mozi. Jelenleg a meghajtók között a Pioneer 16x-os modelljei képviselik a csúcsot, de a pár ezer forinttal kevesebbért beszerezhető GD7500 is kiváló alternatívának számít.



Web: www.hitachi.com

Monitor: ViewSonic EF70

Az a PC-s komponens, amely önmagában is felérhet az egész rendszer árával. A megvétele során mindenképpen érdemes hosszútávon gondolkozni, hiszen egy-egy jó monitor azon felül, hogy nem teszi tönkre a szemünket, évekig a hasznos társunk lehet. Jelenleg a hazai piacon, otthoni felhasználásra a 15"-es változatok a legkeresettebbek, de ennek nyilván anyagi okai vannak. A felmérések szerint a világ fejlettebb részein már a 17"-es monitorok számítanak alapnak, melyeket a leggyakrabban 1024x768-as felbontás mellett használnak. A játékgép összeállítása során mi is arra törekedtünk, hogy az egész rendszer jól bírja a közepesnek mondható felbontásokat, így a monitor kiválasztása is ezeknek az igényeknek a kiszolgálására épült. A ViewSonic EF70-es modellje a 17"-es kategória felső házának alját képviseli, teljesen sík képcsővel, tű éles képpel, tetszetős formatervezéssel rendelkezik. Maximális felbontása 1280x1024, melyen már csak a vérszegény, 66 Hz-es képfrissítést nyújtja, ám az általunk megcélzott 1024x768-ban ez az érték 87 Hz. Amennyiben nem érnénk be ennyivel, és további két hónapig nyomorgatnánk magunkat a szükséges többletkiadás előteremtése végett, nos ilyenkor érdemes szemrevételeznünk az iiYama Vision Master Pro sorozatának A702HT változatát. Ez már igen komoly 17"-es monitor, DiamondTron NF képcsővel, 1600x1200-as maximális felbontással. Szintén teljesen sík képcső, szemrevaló forma és

brutális képfrissítések jellemzik. Még 1600x1200-ban is képes 75 Hz-en működni, de talán a legideálisabb 1280x1024-ben használni 90 Hz-es képfrissítés mellett. (Érdemes ügyelni arra, hogy a boltok milyen garanciával árulják a monitorokat. Mivel hosszú távra tervezzük a beruházást, biztosra kell menni. Ebben a kategóriában a bevett időszak három év.)

Web: www.viewsonic.com
Csere: iiYama Vision Master Pro A702HT
Web: www.iiyama.com

Egér & billenyűzet: Logitech WingMan Gaming Mouse & Microsoft Natural Keyboard

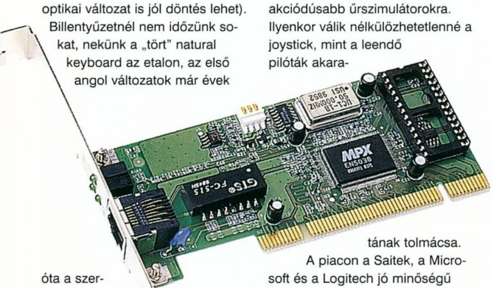
Leszámítva a pillanatnyilag elérhetetlen CUSL2-C-t, az ajánló másik fehér hollója a Gaming Mouse. Míg az alaplap esetében a helyzet hamarosan változni fog, addig ez aligha mondható el a Logitech kifutó modelljéről. Mégis bekerült, mert szerintünk játékra (nem számítva az itthon teljesen elérhetetlen Razer Boomslangot) ez a legideálisabb egér, és pár héttel ezelőtt még homályosan rémlik, hogy láttuk valamelyik számítástechnikai bolt polcán. Sajnos görgő nincs rajta; ezért, illetve az elérhetetlensége okán érdemes lehet a Logitech Wheel Mouse USB-vel helyettesíteni (az optikai változat is jól döntés lehet).
Billentyűzetnél nem időzünk sokat, nekünk a „tört" natural keyboard az etalon, az első angol változatok már évek óta a szerkesztőség elmaradhatatlan társai. Időnként püföljük is őket rendesen (Megint kifagyott ez a rohadék! Ilyekor, aztán pár jól irányzott csapással kicsinyes bosszút lehet állni az ártatlan billentyűzeten:)), de eddig még bírták a sarat, így az a legkevesebb, hogy most a bizalmatokba ajánljuk ezt a modellt.

GAMER KIEGÉSZÍTŐK

Hálózati kártya: SMC EZ 1211 TX/WL (10/100 Mbps)

Olcsó, de használható kártya az SMC-től. Mivel alapvetően játékra vásárolt PC-t építünk, az esetleges LAN partik végett nélkülözhetetlennek ítéltük. Amenynyiben még nem próbáltad ki, hálózatban a Quake-et, vagy a Starcraftot, gyorsan nézz utána a lehetőségeknek. Persze lehet az interneten is játszani, de egészen más az, ha 5-6 barátoddal összejöttök valahol, és egész éjjel mennek a nagy csaták.

Web: www.smc.com



Joystick: Logitech WingMan Force 3D

Előbb vagy utóbb minden játékos életében elérkezik az az időszak, amikor rákap a repülőgép-szimulátorokra, vagy az akciódúsabb űrszimulátorokra. Ilyenkor válik nélkülözhetetlenné a joystick, mint a leendő pilóták akaratának tolmácsa.
A piacon a Saitek, a Microsoft és a Logitech jó minőségű termékeit érdemes kipróbálni, ezek közül a PC Guru csapata a svájci gyártó belépő szintű FFB-es vezérlőjét választotta. A WingMan Force 3D-t erőteljes hatás-visszacsatolás, részletesen közvetített környezeti viszonyok, minőségi kivitelezés és átlagon felüli szoftvertámogatás jellemzi.

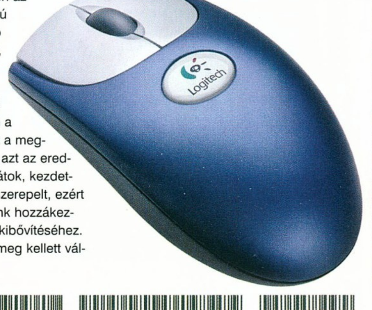
Korábbi teszt: PCG 2000/12/92
Web: www.logitech.com

Mobil Rack: Mobil Rack UATA66

Hasznos kiegészítő a rendszer árához képest elenyésző áron. Persze, aki hozzászokott már, hogy a gépe nyitott, és a kilógó kábelek végére bármikor csatlakoztathat egy winchestert, azoknak ez a kiadás megspórolható. Jól jöhet viszont a szépen összerakott, ritkán babrált konfigokhoz, ha igényünk van a rendszeres, nagymennyiségű adat áramoltatásra. Ilyekor érdemes egy kisebb winchestert kinevezni hordozható winyónak, és máris hurcolászhatjuk a haverokhoz az MP3-akat, a video file-okat, vagy amit éppen szeretnénk. Külön márkát ezúttal nem ajánlunk, se szeri-se száma a noname gyártók jól használható változatainak.

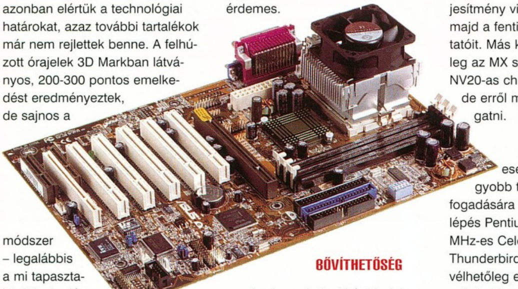
TELJESÍTMÉNYTESZTEK

A benchmarkok és a konkrét használat közben hamar kiderül, hogy az elméletben szépen összerakott és tökéletesen működő rendszer a valóságban milyen teljesítményre képes. A két rendszer a bekapcsolást követően az alapbeállításokon kiválóan működött, azaz valamelyest igazolták a bizalmunkat. A tesztet a Celeronos géppel kezdtük, mely esetében az i815EP chipset meghajtóinak telepítése kötelező feladatnak bizonyult. Ezt követően az 1002-es verziószámú BIOS-t a legfrissebb 1003-asra cseréltük, így az utolsó, szám szerint a 7.17-es Detonátor meghajtó telepítését követően a rendszer készen állt a megmérettetésre. Amint azt az eredményeken is láthatjátok, kezdetben igen gyengén szerepelt, ezért „kénytelenek" voltunk hozzákezdeni a lehetőségek kibővítéséhez. Ehhez a BIOS-ban meg kellett változtatni az FSB-t 66 MHz-ről, 100 MHz-re. Mivel a szorzózár természetesen kötötte a kezünket, ezért a végeredmény 9x100, azaz 900 MHz lett. Ezen az órajelen a teljesítmény érezhetően megemelkedett, a rendszer stabilitása viszont nem változott. Természetesen ez nem garancia arra, hogy az öszszes 600 MHz-es Celeron processzor hibátalanul működik 100 MHz-es FSB-vel, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy a megfelelő hűtés mellett, stabil alaplapban jó esélyeink vannak a fenti módszer sikeres alkalmazására. Ennek hiányában az egész konfiguráció megvétele erősen megkérdőjelezhető. Kicsit visszatérve az előbbiekre stabilitás alatt azt értjük, hogy az éjjel 3-kor beloopolt 3DMark 2000 reggel 11 felé még javában pörgött a gépen. Sőt, túlélte azt is, hogy ezt követően lemértük rajta az öszszes Quake3 timedemót (Utána többen körbeálltuk, és folyamatosan szidtuk az összes hiányosságát, de minden hiába, tökéletesen működőképes maradt:)). A tesztprocesszort az egyik nagykereskedésből kértük be, tálcás kivitelben érkezett, és egy szót sem szóltunk arról, hogy esetleg tuningolni szeretnénk. Tehát nem válogatott példány volt, de ha biztosra akartok menni, jó pár helyen kifejezetten a válogatott példányok is beszerezhetők. Az már más kérdés, hogy a CPU élettartalma mennyire sínyli meg az emelt órajelet, erről a vélemények megoszlanak. Jó esetben sokkal előbb cseréljük le, minthogy ezek a nehézségek egyáltalán a felszínre kerülnének. Sajnos az alaplap nem támogatta, hogy az FSB-t 100 MHz-en és a memóriát 133 MHz-en hajtsuk, nyilván úgy gondolták, hogy az i815EP-hez azért 133 FSB-s PIII dukál. Már csak érdekességből megnéztük, hogy mi a CPU húzhatóságának határa, nos, szerencsételen még 1008 MHz-en bebootolt, de hamarosan feladta a küzdelmeket, és indíthattuk újra az egész



rendszert alacsonyabb órajelen. Nem lett volna teljes a finomhangolás, ha a videokártya megúszta volna egyszerű vérfrissítéssel (Detonátor 7.17). Az alapbeállításokon 175/286 MHz-en futó grafikus rendszer 210/320-on még vidáman számolgatott, később azonban elértük a technológiai határokat, azaz további tartalékok már nem rejlettek benne. A felhúzott órajelek 3D Markban látványos, 200-300 pontos emelkedést eredményeztek, de sajnos a módszer – legalábbis a mi tapasztalataink alapján – a videokártya egészségére is káros hatással lehet. A tuninghoz használt PowerStrippel egyszer már alaposan megjártuk (dobhattunk ki egy Matrox kártyát), ezért, ha valaki ilyesmire adja a fejét, legyen türelmes, és 1-2 MHz-nél, egyszerre semmiképpen ne emeljen többet. Érjük be szerényebb sikerekkel, már csak azért is, mert az ebből következő károsodás természetesen automatikusan a garancia elvesztésével jár. És most következzen valami (nem) teljesen más.

A 750 MHz-es Duron alapból hozta a 900 MHz-en hajtott Celeron teljesítményét, gyakorlatilag a benchmarkok alapján az adott konfigurációkban végig fej-fej mellett haladtak. Igazságtalannak tűnhet, hogy az AMD konfigot nem fogtuk emelt órajelre, de a processzor lábainak ceruzázgatását jóval rizikósabb és összetettebb folyamatnak véltük, mint a két másodperces BIOS állítgatást, így tuningolt eredményekkel nem szolgálhatunk. Ugyan a BIOS ezúttal is lehetőséget nyújtott „szoftveres" beavatkozásra, és a rendszer be is bootolt valamivel 800 MHz felett, mégsem lehettünk elégedettek. Az első programok elindítása közben már igen furcsa jelenségek kerítették hatalmukba a képernyőt, így jobbnak láttuk továbbra is a hivatalos értékek alkalmazását. Mondhatni a Duron olyan olcsó, hogy tuningolni sem érdemes.



BŐVÍTHETŐSÉG

Az, hogy helyenként indokolatlannak tűnő, már-már extra kiadásokra ösztönöztünk, két szempont figyelembevételével történt. Az egyik a bővíthetőség, a másik ama összetettebb elvárás, miszerint a rendszer egyes tagjai időtálló beruházásnak minősüljenek. (Már amennyire egy PC fenntartása során beszélhetünk ilyesmiről, hiszen az egyik nagy előnye az állandó fejlesztés – egyben nagy hátrányként is jelentkezhet.) Konkretizálva az eredményeket kitűnik, hogy 1024x768-ban is, de 1280x1024-ben már végképp az MX chip és a szegényesnek mondható memória sávszélesség verte kordába a rendszereket. Elsőként tehát – a teljesítmény növelése érdekében – ezt érdemes kiemelni a gépből és GF2-re, vagy Radeon DDR-re cserélni. Persze az biztosra tehető, hogy a hamarosan beköszöntő NV20 lesz a nyári szezon sebességkirálya, de az ár/teljesítmény viszonya aligha veri majd a fenti kártyák hasonló mutatóit. Más kérdés, hogy vélhetőleg az MX szegmensében is lesz NV20-as chippel szerelt változat, de erről még korai lenne találgatni.

Az alaplapok mindkét esetben alkalmasak a nagyobb teljesítményű CPU-k fogadására is, ezért a következő lépés Pentium III (vagy az új, 100 MHz-es Celeronok?) vagy Thunderbird vásárlása lehet. Ezzel vélhetőleg egy jó darabig meglesszünk, hiszen a winchester, a monitor, a RAM, a DVD és az input eszközök (hála Istennek!) nem szorulnak fél/egyévenkénti cserékre. Talán még az új chipsetet és az új processzort is megélik majd.

ÉRTÉKELÉS

Összességben elmondható, hogy az otthonra szánt játékgépek versenyében jelenleg mindkét rendszer erős konfigurációt képvisel. Biztos, hogy árban nem versenyképesek az akciós bolti konfigurációkkal, de nem is ez volt a célunk. A Duronos mag alapból is nagyon ütőképes, arról már nem is beszélve, hogy az 1 GHz-es TB ára lassan már olyan kedvező lesz, hogy a beszerzését előbb-utóbb érdemes lesz megfontolni. Tényleg bátran ajánljuk bárkinek, aki új gépet vesz, hiszen az itt bemutatott, vagy az ehhez hasonló konfigurációk senkinek nem fognak csalódást okozni. Az Intel pedig megél a hírnevéből, és biztos, hogy a valamivel gyengébb teljesítmény dacára sokan mégis a Celeronos magot választanák. Nehéz kérdés. A perifériákban mi is biztosak vagyunk, a rendszer alapjait illetően pedig a vélemények már megoszlanak.

Terveink szerint a következő számunkban tovább csökkentjük az árakat, és egy teljesen noname konfigurációt mutatunk be. Addig is a felmerülő kérdéseiteket szívesen várjuk emailben.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

	3DMark 2000 v1.1		Quake3 demo001 HQ	
Celeron 900 MHz	**16 bit**	**32 bit**	**16 bit**	**32 bit**
800x600	4554	3697	88.6	58.6
1024x768	3923	2651	65.8	38.2
1280x1024	2777	1612	42.1	22.8
Celeron 600 MHz				
800x600	3668	3183	69.4	57.7
1024x768	3381	2460	62	38.1
1280x1024	2540	1553	41.9	21.8
Duron 750 MHz				
800x600	4940	3644	90.1	57.3
1024x768	3836	2556	64.2	37.7
1280x1024	2685	1577	41.4	22.7

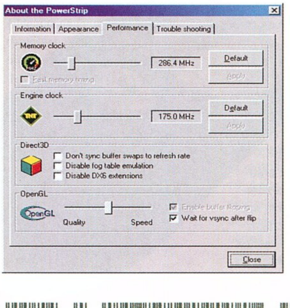
Soltek SL75-KAV
Kelly Tech
Tel.: 350-1246

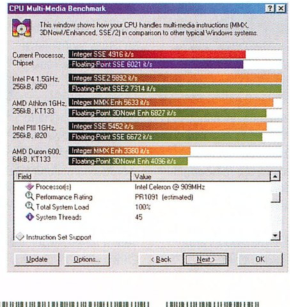
Asus CUSL2
Ramiris
Tel.: 349-5363

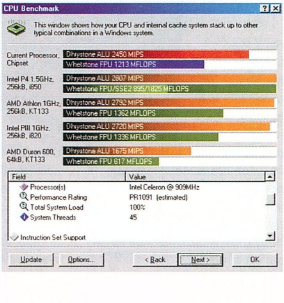
Task Easy Case TK-3003
Juventus Team
Tel.: 469-5847

Asona Mask 2001
Miera Hungary
Tel.: 239-8511

IBM DTLA 307020
Mycom (nagykereskedés)
Tel: 204-5444







A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

CASIO CASSIOPEIA E125

KÜTYÜ - VILÁG

A múlt hónapban bemutattuk a Handspring Visor Deluxe modelljét, mely a nagysikerű PalmOS operációs rendszer futtatja. Szó esett a cikkben néhány programról, amelyek még hasznosabb társsá teszik az eszközt, e programokkal kapcsolatban pedig sok kérdés és érdeklődő levél érkezett a postaládámba, így adta magát a helyzet, hogy kicsit jobban belemerüljünk a témába.

A PalmOS kis erőforrás-igényű operációs rendszer, ezt pedig úgy tudja megvalósítani, hogy kerüli a felesleges sallangokat. Igaz ez a grafikus kezelőfelületre is, amely használhatóságában a régi Windows 3.1-est idézi fel. Nem is kellett sokáig várni, hogy az első desktopok elkészüljenek, közülük pedig a SilverScreen lett a legsikeresebb, a fejlesztés az 1.8-as verziószámnál tart. Installálása után egyből szembetűnik legfontosabb újítása, hogy a kétszínű felületet négyszínűvé varázsolja, pontosabban megjelenik a szürke két árnyalata, így az ikonok sokkal plasztikusabbak és szebbek lehetnek. A nagyobb Palm szoftver oldalakon bőséges mennyiségben találhatunk szürkeárnyalatos ikonokat témák és alkalmazások szerint csoportosítva. Az alapalkalmazásokhoz teljes témákat is letölthetünk, ezek azonos típusú vagy kategóriájú ikonokat fognak össze.

A program lecseréli a dátum és az elem kijelzését, a jobb felső sarokban pedig újabb legördülő menü jelenik meg a legutóbb használt programok neveivel, így gyorsabban elérhetjük ezeket. A képernyő aljára felugró tálca kerül, melyen két speciálisan definiálható menügomb és négy fő menügomb helyezkedik el, ezekkel információt kérhetünk a memóriában található programokról, a PDA-ról, valamint sugározhatunk és törölhetünk programokat. Témákat, ikonokat és programfrissítést a gyártó www.pocketsensei.com oldaláról tölthetünk le.

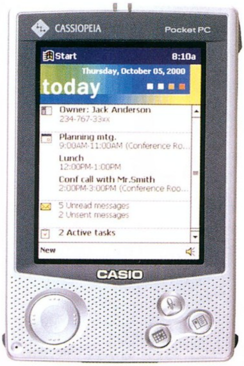
Az SMS-küldő program szintén sokakat érdekelt. Ebből is sokféle van, én a MonkeyMessengert használom, és úgy tűnik, a netes társadalom nagy része is erre adta le a voksát, a fejlesztő pedig gyakran ad ki frissítést a programhoz. Működése viszonylag egyszerű, de nincs is mit bonyolítani rajta: egy listát pötyöghetünk be a programba barátaink mobilszámaival és neveivel, ezek után az adott névre kattintva szabványos beviteli mező jön elő, melyben 160 karakterig miénk a terep. A Send gombra való kattintás előtt a mobiltelefon infravevőjét fogadásra kész állapotba kell kapcsolni, majd az elküldés pár másodperc alatt megtörténik, a program pedig értelmezi a visszakapott kódot, és ez alapján értesít bennünket a sikeres, avagy sikertelen küldésről. Készíthetünk sablonüzeneteket, melyeket több embernek is elküldhetünk egymás után, ezek az SMS-ek folderekben tárolódnak hasonlóképpen, mint az emailek.

Ha már az emaileknél tartunk, a Palm tulajdonosok egyik legfontosabb programját sem hagyhatom ki, ez pedig a levelezőprogram. A PalmOS tartalmaz beépített levelezőklienst, a Mail fantázianevű programot, ám ez meglehetősen korlátolt tudású, így aki rendelkezik egy kisebb összeggel, az megvásárolhatja az egyik legjobb Palmos levelezőprogramot, az Actual Software MultiMail Pro nevű levelezőkliensét. A program szinte mindent tud, amit PC-s társai is: tartalmaz foldereket, ahol a bejövő, a kimenő és az elküldött leveleket tárolja, definiálhatunk tetszőleges foldereket leveleink számára, melyekbe egyedileg kialakított szűrők segítségével automatikusan is mozgathatjuk vagy másolhatjuk a leveleket. Apró figyelmességként mindenütt kis ikonok vagy számok jelzik az olvasott és olvasatlan levelek számát, láthatjuk a küldőt, azt, hogy hol tartunk a levél szövegében. A csatolt attachmenteket eldobathatjuk a szinkronizálás során, vagy a program képes az ismertebb Palm megjelenítők felé továbbítani, így például a Word attachmenteket egyből megnézhetjük a Documents To Go nevű szoftverrel.

A program csatlakoztatott modem esetén tárcsázni is tud, majd letölti a leveleinket, a MultiMail Conduit nevű kiegészítéssel pedig tökéletesen szinkronizálhatjuk a PC-s levelezőkliensünkkel a MultiMail foldereit, például az Outlook Express-szel, az Outlookkal vagy a Lotus Notesszal, Eudorával.

Érdeklődtek néhányan az előző számban említett GSM kiegészítéssel kapcsolatban, melyet a Handspringekhez lehet csatlakoztatni, így mobiltelefonként tudnak működni. A termék már létezik, egyelőre csak az USA-ban kapható, de senki se küldje el az amerikai nagybácsit a boltba ilyenért, mert itthon semmire sem tudja használni, ugyanis az USA GSM hálózat 1900 MHz-es. Az első negyedév végére ígérik az európai változatot, a magyar forgalmazó valószínűleg nem sokat fog késlekedni az első példányok behozatalával.

Bár későbbre terveztem, hogy PocketPC-kel is foglalkozzunk, nem hagyhattuk ki a kínálkozó alkalmat, hogy kipróbáljuk egy kicsit a Casio Cassiopeia E-125 jelű csúcsmodelljét. A cikk megjelenésével egy időben már lehet itthon



is kapni aranyáron, de aki meglátja, erősen elgondolkozik rajta, hogy vajon miről is kellene lemondania, hogy mihamarabb tulajdonosa legyen ennek az eszköznek.

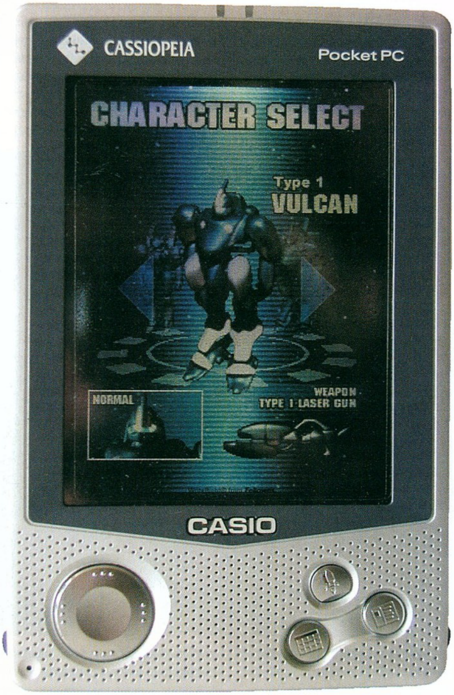
A kütyü tudásában nagyjából ott jár a szürkeárnyalatos Palm gépekhez képest, mint a színes Win95 a monokróm monitoros Windows 3.1-hez képest. Mindkét Windowst lehet használni, nagyon jó programokat lehet rájuk installálni, de azért mindenki tudja, hogy a Win95mekkora változást hozott kezelés és programválaszték szempontjából. Talán így tudnám a legjobban leírni, hogy mit éreztem, mikor kipróbálhattam az E-125-öt. A cucc designos, ezüstszínű házban foglal helyet, melynek belseje 150 MHz-es MIPS processzort rejt 32 MB memóriával. Ez utóbbi mérete bővíthető CompactFlash II típusú memóriakártyával, de akár az IBM Microdrive-jával is, így a szinte kifogyhatatlan 1 GB is elérhető. A processzor teljesítménye akkora, hogy néhány évvel ezelőtt a legtöbb laptop még vidáman elfutott ilyennel. Egy kis barkácsolással azonban az órajel 200 MHz fölé vihető, ezután a programok megtáltosodnak, és már legfeljebb csak a kezelő lassú kézmozdulatai korlátozzák a villámgyors használatot.

Programválaszték szempontjából sem kell panaszkodni, hiszen a Microsoft Windows CE 3.0-t kapjuk meg operációs rendszerként, hozzá a leggyakoribb PC-s alkalmazások kütyüs megfelelőjét, így az MS Pocket Word, MS Pocket Excel és MS Pocket Internet Explorer adott verzióját, és még számtalan Microsoft szoftvert (Money, Reader for E-Books, Media Player). Természetesen jár hozzá minden olyan alkalmazás is, mely nélkül a zsebszámítógép elképzelhetetlen, tehát napló, számológép, tennivalók, naptár, jegyzettömb és az elmaradhatatlan pasziánsz :)

Hardveres lehetőségei folytán a kommunikáció a számítógéppel vagy laptoppal IrDA vagy soros porton történik, az USB opcionális kiegészítőként kapható. A szinkronizálás hasonlóképpen történik, mint a Palmok esetében. Ezzel kapcsolatban találtam egy olyan programot, amely a Palmoknál is gyakran használatos, ez az AvantGo. Segítségével a PC-n összeállíthatjuk a nézegetni kívánt weboldalakat, szinkronizáláskor az AvantGo letölti a legfrissebb verziókat (vagy egyből a régit szinkronizálja), majd a gépünkön bármikor internetkapcsolat nélkül nézegethetjük a weboldalakat a beépített Internet Explorer segítségével.

A 65000 színt megjeleníteni képes LCD kijelző fantasztikus lehetőségeket rejt, rendkívül bonyolult alkalmazások és játékok kaphatók, melyek kiaknázzák a színek adta előnyöket, valamint a beépített hangszórót és mikrofont. A GameBoy emulátorral pedig színes GameBoyt varázsolhatunk belőle.

A multimédiás képességek itt még nem érnek véget. Az MP3-lejátszó programmal a memóriakártyára vagy az 1 GB-os Microdrive-ra feltöltött számainkat hallgathatjuk, MPEG mozgóképeket nézhetünk a Media Playerrel, a levelezőprogrammal letöltött levelek attachmentjeit pedig az Internet Explorerben nyithatjuk meg képként. A mobiltelefonnal való szinkronizáció is adott az infravörös csatoló miatt, a kapható programok nemcsak SMS-t tudnak küldeni, de szinkronizálják a címjegyzéket, valamint a mobiltelefon modemjét használva netezhetünk is.



Csatlakoztathatunk az eszközhöz GPS vevőkészüléket, és a feltöltött térkép-adatbázis alapján navigálhatunk a városban, vagy a világ túlsó végén is meghatározhatjuk, hol vagyunk. Ráadásként ehhez a zsebszámítógéphez is csatlakoztatható digitális kamera, így a világ körüli túra most már tényleg nem akadály, mindennek csak a memória mérete szab határt, valamint a különleges Li-Ion elemek, melyekkel 4-5 óra intenzív használatot bír ki, utána tölteni kell. Persze ügyes emberek barkácsolhatnak hozzá ceruzaelem-adaptert, így két kiló ceruzaelemmel felfegyverkezve indulhatunk útra.

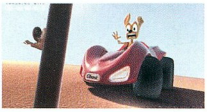
Az árát nem írom ide, egyrészt, mert pontosan még nem tudható, másrészt pedig valószínűleg sokakat lelombozna. Tény, hogy olyan eszközt, amely rendszerezi az életünket, okos programokkal segít eltölteni szabadidőnket, már kaphatunk 60-100 ezer forint körül. Ám az ilyen tudású, sebességű gép színes kijelzővel pár óra használat után rádöbbentheti az embert, hogy talán megérné meg egy kicsit, vagy esetleg nagyon spórolni, mert az élmény visszaadhatatlan.

Flex

Avagy minden ami legalább 3D...

HA ELJÖN A MAX4

Üdvözlet minden kedves olvasónak. Magyarázkodással kell kezdenem a rovatot: mostanában valószínűleg sokan tapasztaltátok, hogy nem igazán reagálok az e-mailekre. Ennek oka az, hogy kicsit hajtós szakaszba érkezett a munkahelyemen az a feladat, amelyen én is dolgozom. Reményeim szerint azonban hamarosan kicsit lélegzethez jutok, és akkor sorra veszem a (gondosan megjelölt) e-maileket (olyan másfél-két tucatnyi biztosan van még). Viszont, ha már a maileknél tartunk, lenne itt egy-két tisztáznivaló.



Először is, nem tudom, és nem is akarom orvosolni a különböző (nem freeware) programok beszerzésével kapcsolatos problémákat. Brazil, valamivel hátrébb, a Levrovban nagyon sokat foglalkozott már a témával minden viszszásságát napirendre tűzve (pl. magyar fizetések kontra szoftver árak, az illetékesek viszonya a hazai körülményekhez). A magam részéről nem fűznék ehhez kommentárt...

Másodszor, főleg szabadidőm kissé szűkös volta miatt nem áll módomban mindenkinek személyre szabott Maxrovatot készíteni, így sajnos nem tudok mit kezdeni azokkal a levelekkel, amelyek írói lépésről-lépésre leírásokat kérnek tőlem különböző témakörökben, netán egy konkrét kép elkészítéséhez. Apró-cseprő gondokban szívesen segítek, lehet kritikát kérni képekről, modellekről, és persze lehet javaslatokat tenni, hogy mivel foglalkozzam az újságban. De kérlek titeket, hogy azért próbáljatok a földön járni, amikor kértek valamit.

Végül, továbbra is sok olyan levelet kapok, amelyekben már megtárgyalt témákról, vagy teljesen alapvető funkciókról kérdeztek. Ez részben mondjuk az én hibám is, hiszen nem értem rá karbantartani a weboldalt, és letölthetővé tenni az újabb cikkeket (bár a régiek továbbra is fent vannak). Azt viszont szeretném tisztázni, hogy mi is a szándékom ezzel a rovattal. NEM a program alapvető funkcióinak és kezelésének bemutatása, arra ugyanis egyrészt ez az egész újság is kevés, másrészt több forrásból is hozzájuthattok ezekhez az információkhoz. Ott van például az online help, amely mindent nagyon szépen és részletesen elmagyaráz, igaz, csak angolul. Másodszor pedig van magyar nyelvű szakirodalom is; az Aurum-féle Max könyvek után most már kapható a 3D Studio Max R3 Biblia első kötete, amely kifejezetten a kezdőknek készült. Az ára közepesnek mondható, kb. a harmada-negyede az angol nyelvű könyvekének. Végül ott van két remek magyar nyelvű weboldal, a 3d.sns.hu és a 3dga.sns.hu. Az olyan kérdésekre, hogy hogyan kell textúrát rakni egy tárgyra, vagy mi micsoda a programban, inkább errefelé keressétek a válaszokat...

A rovattal az a célom, hogy haladóbb témákról írjak, melyekkel a fent említett források nem nagyon foglalkoznak, melyekről általában nem szólnak a könyvek, meg amelyekre az internet eldugottabb zugaiban bukkanok.

Most pedig ugrás egy kicsit a Max4-re. Egyik sokat emlegetett barátom jóvoltából alkalmam nyílt kipróbálgatni a Max4 pre-release változatát, és a tapasztalataim igen jók.

Először az új DX8 támogatásról... ezt sajnos nem tudtuk igazán megtekinteni, egyelőre semmiféle bump mapping és hasonló nem működött. Valószínűleg az új DX8-as videokártyákra lesz szükség hozzá. Viszont van most már opacity mapping, és láthatjuk a Mix mapek eredményét is, ráadásul ezeket OpenGL alatt is. Nem rossz :)

A felhasználói felület valami elképesztően jó lett. Eleve nagyon állatul néz ki a választható színbeállítások közül a „Discreet Dark", és meglepő módon a monokróm ikonok is teljesen használhatók maradnak. A nagyon király újítás viszont a „Customize user interface" menü, amelybe minden ezzel kapcsolatos opciót bepakoltak. A billentyűzet konfigurálását továbbfejlesztették az R3-hoz képest, ha jól láttam, akkor kidobták a „plugin shortcut" hozzáállást. Ez ugye azt jelentette, hogy az R3-ban pl. az Edit Mesh modifier plugin volt, és így nem tudtunk bárhonnan elérhető billentyűzetparancsokat rendelni a funkcióihoz. Ehelyett előbb be kellett kapcsolnunk a plugin shortcutokat egy másik gombbal – ilyenkor viszont a többi shortcutunk nem működött... Na, ennek most vége, úgyhogy én azonnal kipróbáltam ezt-azt, például hozzárendeltem a vertex/edge/polygon subobject módokat a V/E/P gombokhoz. További bónusznak maxscripteket is rendelhetünk az egyes gombokhoz, így nagyon fel lehet gyorsítani a munkát.

Ez a jelenség egyébként az egész Max4-re jellemző, nagyon lehet érezni, hogy a Discreet programozói alaposan megnézték a programjukat a napi használat közben, és igyekeztek minimalizálni a felesleges klikkelgetéseket, menüket, ablakokat.

Folytatva az interface-t, érdemes még megemlíteni a Quad menüt, amely igen jópofa találmánynak bizonyult a gyakorlatban. Ide ugyanúgy be lehet pakolni mindent, amit billentyűzetparancsokhoz rendelhetünk, így mindenki berakhatja ide a gyakran használt funkciókat és modifiereket. Arra az egyre nem jöttem rá, hogy hogyan lehet az alapértelmezés szerinti (jobb klikkre előjövő) quadot lecserélni saját készítésűre, így hát az egyik default menüt (modeling 1) alakítottam át. Extrabúnusznak további almenüket is illeszthetünk a quad menüpontjai közé.

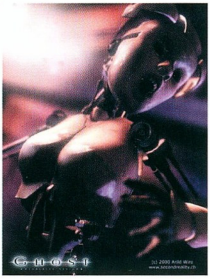
Szóval az új interface igen jól behangolható a saját napi munkastílusunkhoz, és így igen sok helyet nyerhetünk a feleslegessé vált toolbarok eltüntetésével, meg a command panelre is ritkábban kell kimászkálni. Egyébként nagyon cool az az újdonság is, hogy ennek a panelnek tetszés szerint lehet dupla, tripla vagy még nagyobb szélessége:). Alapértelmezésben egyébként a felső Tab panel rejtett, az előcsalogatáshoz jobb klikket kell nyomni az interface bizonyos pontjain (pl. a Command panel tetején lehet kotorászni, hogy hol, milyen menü jöjjön fel... egyszerűen nem bírom röviden megfogalmazni, hogy hova klikkeljetek ;).

Persze mindennek ára van, így a felhasználói felület igazán csak 1280*1024-es felbontás körül kezdi jól érezni magát. Kisebb monitorok tulajdonosainak javaslom a track baron a jobb klikket, amellyel el lehet tüntetni belőle pár sort, illetve a Ctrl+X billentyűkkel elérhető Expert módot. A következő rovathoz pedig mellékelek még egy scriptet, amellyel a komplett track bart el lehet tüntetni alulról.

A jelek szerint a Discreet elkezdte a help teljes újraírását is. Nagyon jónak tűnt, sok szép új ábrával, részletes és alapos magyarázatokkal a funkciók ismertetésén túl – alighanem érdemes lesz átolvasni.

A renderert röviden elintézném: elsőre semmi komoly változás nincs, a multilayer képességét leszámítva. Azonban sokak állítása szerint a kész kép máshogy néz ki, ha leszámolnak egy Max3-as jelenetet (a színek szebbek), valamint a render picivel gyorsabb is. A materialok és textúrák ugyanazok.

Az optimalizálás nagyon sok programrészen érződik, például a meshsmooth érezhetően gyorsabb lett (bár lehet hogy csak



multithreadelték – dual gépen néztem). Egyébként ez a modifier igen sokat fejlődött, most már támogat edge/vertex creasinget, amellyel a subdivision utáni felületen szabályozhatjuk az egyes élek lekerekítését. Továbbá a meshsmooth a textúrázást sem szúrja már el, ami igen jó dolog (sokan szívtak vele Max3-ban).

Nagyon király az új polyobject! Kapásból az, hogy igazi poligonokkal lehet dolgozni, és nem kell az invisible edgeekkel szívni, nagyon sokat gyorsít a munkán, és ez még csak az egyik jó hír volt. A geometriát tároló adatstruktúrát ugyanis teljesen

lecserélték, méghozzá az ún. winged edge rendszerre. Erről sokat nem tudok mondani, viszont igen jól lehet beleturkálni a tárgyakba, így hát Sebő Laci barátom alaposan feltuningolta a Meshtools nevű scriptgyűjteményét. Először is az egész gyorsabb lett, méghozzá sokkal. Másodszor, most már nem csak egy élből kiindulva lehet edgeloopot szelektálni; kijelölhetünk kapásból több élt is, vagy lehet hozzáadni új éleket a szelekcióhoz, és aztán még egyszer kiadni a select edgeloop parancsot. Újdonságnak kitalálta az edgeringet, ez tulajdonképpen az edgeloop merőlegese; azaz egy kiválasztott élre alkalmazva az azzal párhuzamos élek sorozatát választja ki (amelyek így tulajdonképpen gyűrűt alkotnak). Végül nagy örömömre itt sikerült elkészítenie a connect edges scriptet is: ez a kijelölt éleket félbevágja, és az újonnan létrehozott vertexeket összeköti.

További érdekességek a polyobjecttel kapcsolatban, hogy például lehet non-destruktív módon éleket törölni (azaz nem keletkezik lyuk a tárgyon, hanem a két szomszédos poligon csak összevonódik). A vertexek weldelése viszont nem működik a tárgyon belül (ezzel ugyanis hibás felépítésű poligonok jöhetnének létre), helyette a Collapse parancsot lehet használni. Ez van egyébként élre és poligonra is, csak én pl. nem nagyon használtam eddig.

Egyelőre ennyit sikerült kiismernem a Max4-ből... Valamikor a hó végére várható a munkahelyemre az upgrade, akkor majd többet is tudok mondani róla, meg nem kizárt, hogy valami hobbi-projektet is csinálunk majd benne. Mindenesetre annyit elmondhatok még, hogy Laci szerint nagyon király az új IK, az új Skin, a Flex, meg még ez-az... Pl. a Flexet lehet alkalmazni FFD space warp típusú tárgyra is, így gyakorlatilag lehetséges reprodukálni a régi Hypermatter softbody-dinamikáját.

Mielőtt nyaggatni kezdenétek emailben, hogy honnan lehet megszerezni a Max4-et, nagyon halkan megsúgom, hogy várható ingyenes demo verzió a progiból :). Belsős forrásból tudom még azt is, hogy kb. havonta-kéthavonta jön majd ki egy-egy ingyenes frissítés. Ezek ráadásul a bugfixek mellett új feature-öket is tartalmazni fognak, a 4.1-ben előre láthatólag korrekt dinamika lesz (a mostani nagyon bugos), a 4.2-ben pedig teljesen újraírt részecskerendszer. Ezek után igazság szerint alig marad olyan terület, ahol a Max képességei hiányosak lehetnének... ennek ellenére örömhír, hogy a különböző ingyenes és nem ingyenes pluginek lefordítása az új SDK-val teljes gőzzel zajlik, és ezek folyamatosan jelennek meg. Sőt, a hírek szerint a REM infográfica különböző Reyes progijait (Meta, Cloth, Dirt stb.) is kiadják hozzá – ha valaki még nem tudná, ezek a stuffok immár ingyenesek, és a Max3-hoz letölthetők pl. a weboldalról.

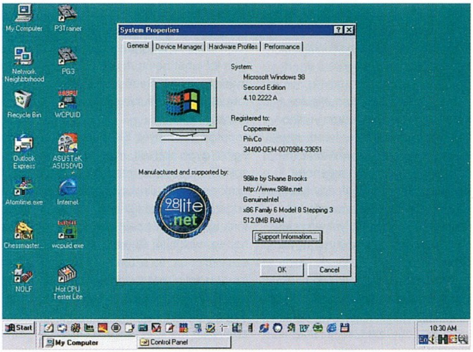
A jövő hónap témája egyelőre kétséges, addig itt van pár kép a 3ds max 4-ből (amely a progi új hivatalos neve). A CD-mellékletre felpakoltam a Meshtools Max4-es verzióját (zipelve) rövid installálási útmutatóval. Nemsokára lesz nekik saját weboldaluk is...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Nos, hölgyeim, és uraim, most az operációs rendszerekkel foglalkozunk. Nem, nem kell megijedni, nem lesz Linux tanfolyam, sem BEOS ismertetés. Maradjunk a jelenleg általánosan használt Windows-verzióknál. Hiába áll az asztalunkon a világ legbikább gépe, ha a bizonytalankodó operációs rendszer megkeseríti az életünket. Én állítom, hogy megfelelő minőségű hardveren a megfelelően telepített Windows igenis stabil, kifogástalanul működő rendszer. Sokakban felmerül a kérdés: WinMe, vagy Win 98? Én részemről a Win 98 SE-t részesítem előnyben, és bizony mondom, a rendszer felállása semmivel sem tart tovább, mint a WinME esetében. Mert – talán ezt mondanom sem kell – kipróbáltam azt is. Mindenesetre én most a Win 98 SE klasszikus, jól bevált telepítését írom le. Tegyük fel, hogy a gép nincs tele kártyákkal, van benne egy vga-vezérlő, egy hangkártya, egy belső modem, meg mondjuk, egy TV-kártya. Mivel én az angol változatot használom, angol kifejezéseket fogok leírni. Akkor haladjunk szépen, sorban. Mi az operációs rendszer telepítésének a legkézenfekvőbb oka? Például: új winchestert vettünk. A legjobb, ha bootolható CD-ről telepítünk. Ha a régi winchester megvan, egyelőre vegyük ki a gépből, tegyük be az újat. Ha eldöntöttük, hogy nem akarunk használni semmilyen csiri-birit, úgymint suspend-to-ram, meg ilyenek, akkor a bioszban az Advanced Power Managementet kapcsoljuk ki. Ezt egyébként is erősen javaslom, asztali gép esetében – nagyon kevés kivételtől eltekintve – semmi értelme. A Plug and Play OS-t állítsuk „enabled”-re. Ha nem használjuk az USB-t, tiltsuk le azt is a bioszban. Ugyanez vonatkozik a nem használt COM–portra is, ezzel felszabadíthatunk egy IRQ-t, jól jöhet még később. Állítsuk át a bootolási sorrendet cd-re. Nagyon sok alaplap csak akkor bootol CD-ről, ha az IDE–felismerést AUTO-ra állítjuk, tegyük meg ezt is. Mentsük el a biosz-beállításokat, a gép újraindul. Közben tegyük a cd-lemezt a meghajtóba. A gép szépen bebootol, és ismerős kép jelenik meg előttünk: a Windows telepítője. Megkérdezi, óhajtjuk-e a nagyméretű merevlemezek támogatását, feleljünk igennel. Ekkor a Windows a teljes lemezterületet egyben fogja formázni, mégpedig 32 bites rendszerrel. Ennek előnye az, hogy az apróbb fájlok miatt keletkező elkerülhetetlen területveszteség sokkal kisebb, mint a 16 bites rendszer esetében. A gép újraindul, és a formázás elkezdődik. Ez a lemezmérettől függően jó félórát is igénybe vehet. Nagyon sokan követik azt a megoldást, hogy az új winchestert a régi winchesteren futó Windows alól formázzák meg, mondván, ugyanaz az oprendszer lesz majd rajta, és sokkal gyorsabb is. Erről lebeszélek mindenkit, mert ez nem igazi formázás, hanem csak a FAT – táblák megírása. A tisztességes formázáskor az esetleges lemezhibák kiderülnek, míg Windows alatti formázás során csak akkor, ha ezután lefuttatjuk a scandisket. Miután a winchester megformázódott, települ a Windows. Közben sok trükk nincs, lehet választani az egyedi, vagy az automata összetevő-telepítést. Illetve dehogy nincs. Az első újraindítás után a bioszban állítsuk vissza a bootsorrendet IDE-re. Most ott tartunk, hogy a Windows feltelepült, a desktop előttünk pompázik 16 színben, attól függően persze, hogy ismeri-e a videokártyánkat. A következő lépéseket tartsa be mindenki, mert ez ökölszabály! Ha a Windows áll, telepítsük fel az alaplapi chipset-drivereket. Ez csak az újabb, i815, vagy VIA chipsetes alaplapok tulajdonosait érinti, az ő esetükben viszont kötelező. Ha ez megvan, jöhet az UDMA vezérlő telepítése. Ezután következik a DirectX 7, vagy 8, ízlés szerint, majd a vga-kártya meghajtóprogramja. Egyelőre ne telepítsünk mást. Start menü – Run – msconfig. Ez igen hasznos segédprogramocska ám! Válasszuk a Startup-fület, és szedjük ki a ScanRegistry, LoadPowerProfile – ez kétszer szerepel -, és a TaskMonitor előtti pipákat. Ne engedjük, hogy a gép újrainduljon, hanem szaladjunk a Control Panel, Network beállításhoz, és távolítsuk el a Microsoft Family Logont is. Most indítsuk újra a gépet. Következőleg jobb klikk a desktopon, Properties, felül balról a második fülecske, a Screen Saver. Alul katt a Settings gombra, a System standby, Turn off monitor, Turn off hard disks ablakokat állítsuk „Never”-re. Ezzel elkerülhetjük, hogy mondjuk netezés közben az oprendszer leállítsa a winchestert, ez köztudottan nem tesz túl jót neki. Most ismét Control Panel, System, Performance, alul a File system gomb. Ha van legalább 128 MB memória a gépben, akkor a középső ablakot állítsuk Network serverre, ezzel a beállítással a merevlemez-kezelés rugalmasabb. A következő – Floppy Disk – ablakban pedig vegyük ki a pipát a Search for new floppy disk kockából. Ismét újraindítás. Ha minden rendben, akkor állítsuk be a számunkra legkedvezőbb színmélységet és felbontást. Folytassuk a meghajtóprogramok telepítését a hangkártyával. Amennyiben 600-asnál erősebb Celeron2, vagy Coppermine van a gépben, SBLive! hangkártya esetén ajánlatos még az új Windows telepítése előtt letölteni a LiveWare 3.0 drivercsomagot. Amennyiben ezt nem tesszük meg, és a régi drivereket telepítjük, állandó kékhalál lesz a jutalmunk mindannyiszor, ahányszor a rendszer a hangkártyához fordul! Ugyancsak a Live! használata esetében a Control Panel – System – Device Manager - Creative Miscellaneous Devices sorban tiltsuk le a DOS – emulációt, így egy IRQ felszabadul. Ha a Control Panel – System – Device Manager ablakban a legfelül található Computer rajzocskára bökünk az egérrel, a megnyíló új ablakban ellenőrizhetjük az IRQ-k kiosztását. Ha eddig minden rendben, akkor folytassuk a meghajtóprogramok telepítését. Minden egyes telepítés után ellenőrizzük az erőforrások megfelelő kiosztását az előbb említett módon. Ha mindennel készen vagyunk, akkor nincs más hátra, mint egy-két tesztet lefuttatva ellenőrizni a megfelelő működést. Igen sokszor előfordul, hogy rendesen telepakolt gép esetében IRQ-ütközések lépnek fel, tapasztalataim szerint ezt Windows alól igen nehéz megoldani. Ilyenkor a következőképpen kell eljárni: vegyük elő az alaplap-leírást, és keressük meg azt a részt, amelyik az egyes PCI-slotok IRQ kiosztását ismerteti. Ennek megfelelően rendezzük át a kártyákat, a Plug and Play OS-t pedig állítsuk a bioszban disabledre, és állítsuk be kézzel az IRQ-kat. A nem használt PCI-slotok IRQ-it hagyjuk „auto”-n! Az AGP-slot és a mellette levő első PCI busz osztoznak az IRQ-n, ide csak olyan kártyát tegyünk, amelyiknek nincs megszakítás-igénye. Ha úgy alakul, és csak az első IDE-csatornát használjuk, nyugodtan le lehet tiltani a másodlagos csatornát is a bioszban, így egy újabb IRQ-t nyerhetünk. Ahány gép, annyiféle összeállítás, ugye ez természetes. De a fentebb leírtak alapján a legmakacsabb gondokat is meg lehet oldani. A következőkben pe-



dig a profiknak szeretnék mutatni valami ínyencséget. Ez pedig nem más, mint a 98lite nevezetű program.

Ez a szoftver letölthető a http://www.98lite.net–ről, és a következőket tudja: installálása után a könyvtárba be kell másolni a Windows telepítő fájljait, valamint – nagyon fontos! – a smartdrv.exe-t is. Ha ezt nem tesszük, akkor a Windows telepítése valami eszement lassú lesz. A program indítása után választhatunk, hogyan akarjuk a Windowsot/ME-t telepíteni. Lehetőség van arra, hogy nem települ sem az Explorer, sem a Media Player, sem pedig a DirectX. Így mód nyílik arra, hogy utólag telepítsük e programok legújabb változatait, ami tudvalevően sokkal egészségesebb megoldás, mint a már telepített programok újabbakkal történő felülíratása. Ha valaki csak játszik, annak az Explorer egyáltalán nem is kell. Érdekes megfigyelni, hogy az említett két összetevő nélkül telepített Windows nem foglal el több, mint 80 MB-ot, és a betöltődés is maga a villám! Megszállott játékosoknak nagyon ajánlom. A 98lite használata előtt természetesen meg kell partícionálni és formázni a winchestert. Most pedig egy-két trükk, hogyan gyorsíthatjuk fel még jobban az operációs rendszer betöltődését. Először vegyük kezelésbe a config.sys file-t egy szövegszerkesztővel. A legfelső sorba írjuk be: switches=/f. Ezzel nyerünk kb. 2 másodpercet. Utána foglalkozzunk egy kicsit az Msdos.sys-szel is. Szüntessük meg a read-only attribútumot, és az options részét szerkesszük meg ekképpen:

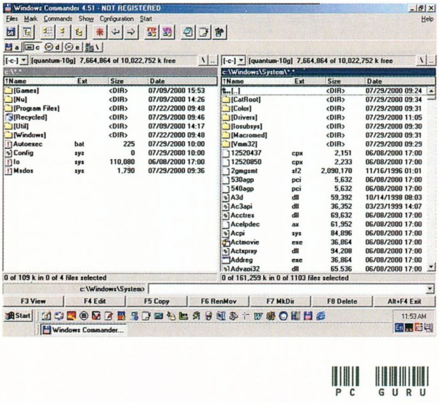
```
[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS
WinBootDir=C:\WINDOWS
HostWinBootDrv=C
[Options]
BootMulti=1
BootGUI=1
DoubleBuffer=0
AutoScan=0
Logo=0
Disablelog=1
SystemReg=0
WinVer=4.10.2222
;
;The following lines are required
for compatibility with other
programs.
;Do not remove them
(MSDOS.SYS needs to be >1024
bytes).
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxx
```

Egyébként én még azt is szoktam csinálni, hogy a tuti jól működő Windows system.dat, system.ini, user.dat, és win.ini fájljait elmentem egy backup könyvtárba. Ha valami nagy gáz van, telepítettünk valami gagyi szoftvert, és a Windows összedőlt, akkor kizárólag DOS alól ezeket a fájlokat a Windows könyvtárba bemásolva visszakapjuk a működő Windowst. Bár a registry fájlokat a Windows is elmentegeti, a visszaállítás szerintem így sokkal egyszerűbb.

A WindowsME felhasználókat valószínűleg halálra idegesíti a Restore könyvtár egyre növekvő mérete, és az iszonyatosan sok file, amely a könyvtárban található. Amúgy ez nem lenne rossz szolgáltatás, de én megőrültem, mikor a telepítés utáni harmadik nap mar közel 5000 file tartózkodott a könyvtárban. Senkit nem bíztatok a restore funkció kiirtására, de ha valaki meg akarja szüntetni, itt a megoldás:

Control Panel - System - Performance Tab - File System - Troubleshooting area – tegyünk egy pipát Disable System Restore-hoz. Ne engedjük a gépet újraindítani, hanem: Start Menu – Run – msconfig – Startup: szedjük ki a pipákat a PcHealth és a StateMgr elől.

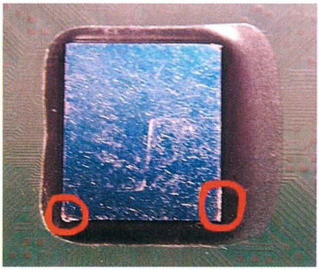
Most indítsuk újra a gépet, és szemrebbenés nélkül töröljük le a Restore könyvtárat. Előtte azonban tanácsos a Recycled Bint úgy beállítani, hogy ne kerüljenek bele a letörölt file-ok. Utána valamilyen file-kezelővel – mondjuk Windows Commander – lépjünk a Windows\System könyvtárba, és töröljünk ki mindent addig, míg a könyvtárszerkezet az alábbi kép jobb oldalával azonos nem lesz.



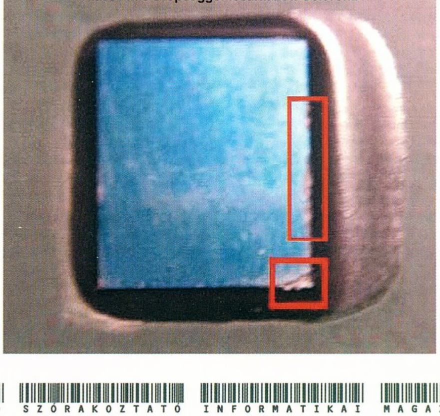
Lenne más módja is a Restore kiirtásának, de ahhoz a registryben kellene turkálni, az meg nagyon kockázatos művelet. A leírt megoldás nekem bevált.

Az alaplapok újabb változatai kellemetlen meglepetést szerezhetnek nekünk, ha kicsit nem figyelünk oda. Mostanában az a divat, hogy a szorzó, valamint az órajel-beállításokat kétféleképpen végezhetjük el. Van az alaplapon egy sor kapcsoló, amellyel a dolgok beállíthatóak, illetve erre lehetőség van a bioszban is. De!! Ha az alaplapi kapcsolósort nem állítjuk az alaplap-leírás által megszabott helyzetbe, akkor a bioszban állítgathatunk, amit csak akarunk, a kapcsoló-beállítások lesznek érvényesek. Az alaplap beszerelése után ellenőrizzük, nem állítódott-e el egyik, vagy másik kis kapcsoló. Ennek a legmegbízhatóbb jele az, hogy beállítjuk a bioszban az általunk legjobbnak minősített órajelet, az alaplap pedig azért is 66 MHz-en fog elindulni. Ilyenkor érdemes egy pillantást vetni a kis kapcsolók állására.

És most lehajtott fejjel emlékezzünk a tudomány áldozataira. Ezek a processzorok nem az én kezem alatt hunytak el...



Hasonlóképpen megviselt Coppermine



Klasszikus szépséggel lesarkazott Celeron2

Az FOP32, és az FOP38 kiváló processzorhűtések. Egyetlen nagy hátrányuk van, ami azonban előnyük is. Eszméletlen erővel szorulnak a processzorra. Ennek megfelelően nagyon nehéz felrakni őket. Recept: borda aljáról a rágógumit lemosni mondjuk acetonnal. Procimagra kb. gyufafejnyi szilikonpasztát tenni. Hűtést **CSAK FELTENNI**, nem billegtetni erre-arra. Egyik kézzel a hűtőbordát fogva a **RÖGZÍTŐKENGYEL, ÉS NEM A BORDA** billentésével a hátsó fület beakasztani. A bordát előrehúzni, amennyire lehetséges. Az első fület lapos pengéjű csavarhúzóval óvatosan lenyomni. Fület beakasztani. Ezzel a balesetek elkerülhetők.

Old Man
oldman.ini.hu
wap: oldman.ini.hu/index.wml
oldman@matavnet.hu

GRAB

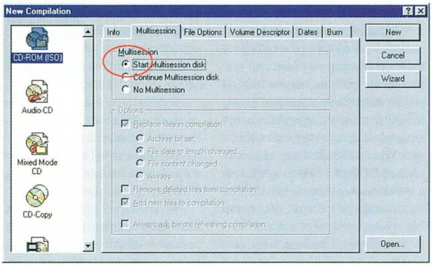
HELLÓ MINDENKINEK!

DVD-R BORSOS ÁRON

Legutóbb említést tettem a Pioneer megjelenésre váró üdvöskéjéről, az első, széles felhasználói réteget megcélzó DVD-R íróról. Nos, mint lapzárta után kiderült (ez most olyan nagyon menőn hangzott, nem hagyhattam ki), a labda mégsem olyan kerek, mint azt korábban gondoltuk. A drive ára ugyanis csaknem 1000 $, ami minden, csak nem széles réteg számára elérhető – persze, még mindig jóval olcsóbb, mint a négyszer ennyit kóstáló professzionális változat, amelyet DVD premastering célokra használnak. Sokan érdeklődtetek, vajon menynyibe kerül majd a meghajtó megjelenésekor a hozzá való, egyszer írható DVD-R lemez, de sajnos egyelőre nem tudok információval szolgálni.

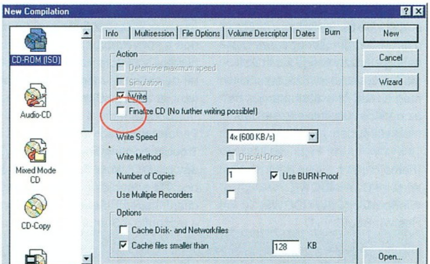
MULTISESSION

Két hónapja már, hogy a Nero alapjait piszkálgatjuk, azt hiszem, itt az ideje, hogy haladóbb vizekre evezzünk. A Multisession írás, vagy más néven „többmenetes" írás szinte az első olyan feladat, amelyet jó, ha az újdonsült CD-író tulajdonos alaposan áttanulmányoz, mivel ez a legegyszerűbb módja annak, hogy ugyanarra a CD-R lemezre több alkalommal írhassunk fel adatokat. Akik velem tartanak az elmúlt egy-másfél esztendőben (mióta újra elkezdtem ismertetni a CD szerkezetét és a szabványokat), már biztosan tudják, mi a Session. Az újonc PC Guru olvasók és feledékenyek kedvéért most felületesen újra elmesélem, de kérek mindenkit, hogy a Grab rovat olvasásakor tartsátok kezetek ügyében a korábbi írásaimat, ugyanis nem fogunk haladni soha, ha mindig alapdolgokat kell ismételgetnem. Azt ugye tudjuk, hogy a legegyszerűbb, egy MODE1-es Tracket tartalmazó adatlemez is legalább három fontos részből áll: van a Lead-In (bevezető zóna), majd a magát az információt tároló adat Track, és a végül a Lead-Out (kivezető zóna). A Lead-In zónán belül fontos a TOC (Table-Of-Content), amely a Trackek számát, típusát, és kezdőpontjait adja meg. A bevezető zóna, az adatsáv és a kivezető zóna együtt alkot egy Sessiont. Amikor a CD-R lemezre adatokat viszünk fel, egy teljes Session mindenképpen felíródik, azonban – ha a felírt adatok nem teszik ki a lemez teljes kapacitását – célszerű lehet a lezárás helyett új Session írásának a lehetőségét engedélyezni, azaz „nyitva hagyni." Ez persze kicsit félrevezetően hangzik, mivel nem a felírt Session marad nyitva, hanem az új Session kezdetét is rögzítjük az előző kivezető zónája után. Ezért inkább fogalmazzunk úgy, hogy a „lemezt hagyjuk nyitva", mivel a Session nyitva hagyása is lehetséges (de erről majd inkább az Audio-CD lemezek írásának ismertetésekor beszélünk). Sokkal egyszerűbb, ha életszerű szituációban képzeljük el az egészet. Van egy üres CD-R lemezünk, és mondjuk, 100 MB-nyi felírandó adatunk. Nyilván nem akarjuk 100 MB kedvéért feláldozni a teljes lemezt, ezért a többmenetes írás célszerű elgondolás. Ilyen esetben felírjuk az adatainkat, a CD-író programot pedig utasítjuk, hogy ez több menetben felírandó lemez lesz, tehát ennek megfelelően járjon el. A Multisession íráskor egyébként kizárólag a Track-At-Once (TAO) írás használatos, mivel a Track teste előbb íródik fel, és csak utána a Lead-In és a Lead-Out, illetve a következő, jövőben felírandó Session kezdete. Megjegyzem, hogy jellemzően a TAO írás közben fellépő hiba során kaphatunk olyan fura lemezt, amelynek látszólag hiányzik az ELEJE, ez az előbb leírt írási sorrendnek köszönhetően lehetséges (a Track felíródott, de valamiért a Lead-In létrehozása nem sikerült), és nagyon sokan írtok emiatt levelet. Igen, előfordul, hogy öregebb, elhasználtabb CD-írók valamiért nem szeretnek több-bé TAO módban írni - a lézer kikapcsolása, pozícionálása és újra bekapcsolása nem megy nekik. Ebben az esetben még elképzelhető, hogy Disc-At-Once (DAO) módban az eszköz még tökéletesen működhet; persze ezt azt jelenti, hogy a Multisession írásról le kell mondanunk, mivel ahhoz mindenképpen TAO írás szükségeltetik.



Ott tartottunk, hogy felírtunk tehát egy 100 MB-os lemezt kedvenc fájljainkkal, és annak rendje és módja szerint nem engedélyeztük, hogy a program lezárja a lemezünket. A következő héten persze újfent összegyűlnek menetrendszerű Britney Spears és Pamela Anderson videóink, tehát aktuálissá válik némi adat felírása a megkezdett lemezre. Ilyenkor jön a képbe az előző Session importálása. Hű, ez most nagyon tudományosan hangzik, de egyszerűen is el tudom mondani. Az első Session adatsávjában ott pihennek a már korábban felírt adataink. Az elsőnek felírt Track a fájlokon kívül természetesen tartalmaz egy (vagy Joliet használata esetén kettő) fájlleíró táblázatot is, gyakorlatilag ez a lemez tartalomjegyzéke, amelyet a fájlkezelőben látunk. Jogos elvárás, hogy utólag felírandó adataink és a korábban rögzített fájlok EGYÜTT látszódjanak, ha hozzáírunk a lemezhez. Miként lehetséges ez? Hiszen az előző Track kompakt, zárt fájlrendszer, saját fájlleíró táblázattal, most pedig újat írunk a lemezre – hogyan lesz használható mindkettő egyszerre? Nagyon könnyen. Ugyanis az operációs rendszer mindig a legutolsó felírt Session adatsávjában keresi a fájlok leírását, és az újonnan felírandó Track a fájlleíró táblázatában tartalmazhatja az előző Session területén lévő fájlok adatait is!

Ez azért lehetséges, mert a fájlokra történő hivatkozás a CD lemez logikai szektorai szerint történik, nem az új Track kezdőpontjához képest, tehát ilyen módon az új táblázatban a régi és új fájlok egyaránt szerepelhetnek! Az előző Session importálása tehát annyit jelent egyszerűen fogalmazva, hogy a CD-író program



beolvassa a korábban rögzített fájlok adatait, a könyvtár- és fájlstruktúrához hozzáadja őket, és az újonnan felírásra kijelölt fájljainkat így a meglévő adatok „közé", akár egy korábban felírt könyvtárba is elhelyezhetjük. Törölni is módunkban áll a régebbi fájlokat, természetesen ilyenkor fizikailag nem törlődnek, de az új fájlleíró táblázatban már nem szerepelnek. Ilyen módon lehetséges a fájlok cseréje, „felülírása" is.

Minden új Session egy-egy új Lead-In és Lead-Out felírását is jelenti. Ezek az adatok szempont-

jából nem kihasználható, elvesztegetett területek. Az új Session bevezető és kivezető zónája együttesen kb. 15 MB-nyi helyet „pocsékol" el, ezért belátható, hogy bár logikailag maximálisan 99 alkalommal kezdhetnénk bele új Session írásába, a holt területek nagysága miatt ez nem lehetséges. Sőt, azt kell, hogy mondjam, 6-7 Session felírása helyett már inkább célszerű egy új lemezre újraírni az egész adatmennyiséget (a korábban felírt adatokkal együtt), mert a többszörösen Multisession lemezek ugyan teljesen szabályosak, de olvasásukkal rengeteg gond adódhat, főleg régebbi CD-ROM olvasók esetén.

MULTISESSION OPTIMALIZÁLÁS

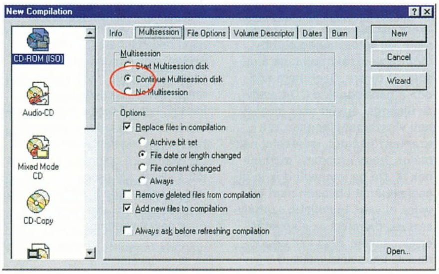
Mit tehetünk, hogy több menetben írt lemezeink a lehetőség szerint jól olvashatók legyenek? A szabvány kimondja, hogy a Multisession lemez adatsávjainak MODE2 XA Form 1 formátumban kell lenniük. Bár a lemez olvasható marad akkor is, ha az egyik menetben MODE1, a másikban MODE2 Track íródik fel, a gyors olvasás miatt célszerű az első Session felírásától kezdve következetesen MODE2-nél maradni. Ha a lemezt olyan helyen is szeretnénk használni, ahol régebbi CD-ROM olvasók vannak, előfordulhat, hogy csak MODE1-es sávokat használhatunk (bár azok a CD-ROM olvasók, amelyek nem ismerik a MODE2 szektorokat, többnyire magát a Multisessiont sem komálják). Mivel az új Session felírása egy-egy teljesen új fájlrendszert jelent, akár minden egyes alkalommal új „nevet" adhatunk a lemeznek. Én a névben jelölni szoktam, hogy hányadik Session az aktuális, mert a lemez későbbi olvasásakor egy pillantással ellenőrizhető, hogy melyik Session látszódik a gép és a CD-ROM olvasó számára.

Nagy esély van rá, hogy 10-nél több Session importálása, nagyszámú fájl kezelése, vagy nem a legutolsó Session importálása esetén az újonnan felírt adatok nem látszanak, vagy a régebbiek tűnnek el látszólag a lemezről. Nem szabad elfelejteni, hogy ilyenkor a fájlok fizikailag nem tűntek el, csupán az utoljára rögzített fájlleíró táblázatban nem szerepelnek, vagy a pointerek rossz helyre mutatnak. Ilyen esetben jól jöhet a Nero programban található Session Selector, amely az általunk kiválasztott Session „tartalmát" teszi olvashatóvá az operációs rendszer számára. Jó tanács! Ha a korábban rögzített Session fontos adatokat tartalmaz, akkor célszerű a továbbírás előtt annak tartalmát a merevlemezen elmenteni, mert a továbbíráskor fellépő hiba esetleg olvashatatlanná teheti a lemezt. Ha a baj már megtörtént, akkor jól jöhet a CD-R Diagnostic nevű szoftver, mert képes olvasni olyan lemezek korábbi Sessionjeiből is, amelyeket már a Nero Session Selector programja sem hajlandó lekezelni.

MULTISESSION MEGKEZDÉSE A NERO PROGRAMMAL

Gyakorlatilag úgy kell kezdenünk mindent, mint ahogyan a legutóbb ismertetett, egy menetben létrehozott adatlemez esetében tettük, két kicsi különbséggel. Az egyik, hogy a project Multisession füle alatt jelöld ki a „Start Multisession" opciót, és a Burn fül alatt a „Finalize CD" opciót pedig mindenképpen töröld (utóbbi elhagyása esetén hiába szeretnénk később folytatni a lezárt lemezt, hehe)! Mint látható, fenti ténykedésünk eredményeképpen a Disc-At-Once, mint lehetőség már meg is szűnt (az opció szürkén, kijelölhetetlenül árválkodik a Burn fül alatt). A program előzékeny módon a MODE XA formátumot javasolja a File Options alatt, ezt felülbírálhatjuk, de jobb, ha így marad (a szabvány mindenek felett).

Nos, hát ennyi lenne a később folytatni kívánt lemez megírásához szükséges összes előkészület, ezeken kívül minden mehet a megszokott módon. Jelöljük ki a fájljainkat, és a kiválasztott sebességgel mehet is az írás (lemezt ne felejts el betenni!).



A LEMEZ BŐVÍTÉSE

Ha megvannak az újonnan archiválásra ítélt fájlok, akkor a korábban megkezdett lemezt helyezd az íróba, és a Nero indítása után, a CD-ROM (ISO) project Multisession füle alatt válaszd ki a „Continue Multisession Disc" opciót. Ez lejjebb további választási lehetőségeket kínál fel, de mielőtt ezekre kitérnénk, a Nero program egyik sajátos, meglehetősen kényelmes szolgáltatására hívnám fel a figyelmed. Multisession lemez létrehozása esetén a Nero szépen elkönyveli magának, hogy honnan, milyen fájlokat rántottunk bele a project ablakába. Amikor az ilyen lemezt később a Neróval tovább bővítjük, a program automatikusan ellenőrzi, hogy merevlemezünkön azokban a könyvtárakban van-e új fájl, amelyekből az előző Session fájljait kiarchiváltuk, és az új, vagy megváltozott fájlokat automatikusan felajánlja frissítésre. Ez különösen akkor kényelmes, ha mindig ugyanabból a könyvtárból archiválsz, mert a fájlok válogatásától is megkímél. A „Continue Multisession Disc" opció kiválasztása után az eddig nem elérhető menüpontokkal szabhatod meg, hogy az új fájlok miként épüljenek be az új Session fájlrendszerébe – lehetőséged van a régebbi, de ugyanolyan nevű fájlok „felülírásának" engedélyezésére, de akár figyelmen kívül hagyására is. Az alapbeállítás általában megfelelő a mindennapi felhasználások adatmentéseihez. A lemez fájlrendszerét mutató könyvtárszerkezetben az előző Session(ök)ben található fájlok szürke színnel szerepelnek, míg az újonnan „bedobott" állományok élénk színükről ismerhetők fel. Ha úgy döntesz, hogy ez a Session lesz az utolsó, akkor a Burn rész alatt a „Finalize CD" opciót engedélyezve a lemezt végképp lezárhatod.

Remélem, hogy ismét hasznos olvasnivalót nyújtottam, egy hónap múlva találkozunk! A Nero és az említett CD-R Diagnostic szoftver pedig ott figyel a honlapomon, ne tartsátok vissza magatokat!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Verőfényes tavasz, vidámság, szerelem, hejehuja, tökjó. Ja, meg levrov most, még tökjobb. Szóval, szia mindenki, pusszantás és virágszirom nektek, legyen jó kedvetek, nekem is az van, mindjárt kész az ebéd. Sok minden történt velünk az elmúlt hónapban, amit itt meg kellene feltétlenül említenem a bevezetőben, mint például. És még sorolhatnám, de most nem teszem, mert megint egy nagy halom levél vár arra, hogy betuszmákoljam ide, félelmetes, mennyit tudtok írni. Lehet, hogy valami nyugalmasabb és kevésbé felelősségteljes munkát keresek magamnak, azt hiszem, parlamenti képviselő vagy miniszter akarok lenni, vagy inkább császár. Na, de egyelőre még ugye levrovmaking van, lássuk.

GARFIELD ÉS ÉN DE INKÁBB ÉN RULZ

Boldog Karácsonyt Brazil! (és persze a háttérelemekről, mint korr. és törd. se feledkezzünk meg) Szóval, nemrég került a kezembe az új Guru. Hm, nem rossz, de az év legjeit kevesebb oldalban is össze lehetett volna foglalni. Az előző számban meghirdetett Best of Nemtommit már alig várom. Amúgy, rájöttem valamire: a Levrov kezd a Garfieldra hasonlítani. De most tényleg! Mindenkinek van ellentétes megfelelője. Itt vagy ugyebár Te = Garfield, minthogy ki is lehetne más az értelem középpontjában.

Hm, igazad lehet. Mint az nem is oly régen közöltem veletek, az egóm egészen jól fejlett állapotú, lassan testalkatban is kimondottan hasonlítok Garfieldre, a lustaságommal sincs semmi baj. Mondjuk az „értelem középpontja" erős, de jó, nem bánom, legyen.

Ott a korr., aki pont Jon megfelelője: néha szól is néhány szót. ***(Jah – a korr.)*** Itt van a törd. is, az értelmi szintje talán megüti Ubulét. ***(Nyalffffff – a törd.)*** Ha nem hiszed, olvass csak el egyetlen Garfieldes képsort is, rögtön rájössz, hogy igazat szóltam.

Szoktam én ilyet olvasni, szeretem, és irigylem is azt a kövér macskát, bizony. De a további párhuzamokkal kapcsolatban van pár fenntartásom. A Korr.-nak azért picit jobb megnyilatkozásai vannak, igaz a nőkkel kapcsolatban viszont rosszabbak, mint Jonéi *(Na igen, de nálatok csak anyatigris van... - a korr.:)*, szóval átlagban mégiscsak jó. :) A Törd.-öt viszont egyértelműen meg kell védjem: egyáltalán nem nyáladzik úgy, mint Ubul. És állítólag okos is. Állítólag. :) *(Ja heeee – a törd.)*

Ja, eddig régebben a sörgumicukorrakjálbeaLevrovbamert szöveges levelek mentek, most már ki kellene találni egy-két új kedvencet, mint például: guminő, zöldbabfőzelék, cserszabatosjelzálogkölcsön, etc. stb. Akkor mára elég ennyi is: Na pá, nőjél nagyra! Guyver

(Nagy Gábor)

Azt hiszem, ezeket az új kedvenc dolgokat meghagyom neked, akkor már inkább a régiek. Még hogy guminő... :)

MENTŐÖV MELLÉKLET

Dear Mocsy! **(Helyette most legyek jó én, ugyanis ha valami komoly okosságot kell válaszolni, a Mocsy is nekem forwardolja a leveleket. Mit csináljak, okos is vagyok, nemcsak szép. Brazil)** Lenne egy kis segítségkérő kérdésem. A kérdés nem játékokhoz kapcsolódik, mert azokra általában rájövök, mit kell tenni... Na a lényeg. Nem tudsz olyan programot, amely lehetővé teszi otthon 2 gép között az internetelérést? Ha nem tudsz rá válaszolni, kérlek továbbítsd valakinek, aki esetleg tud. E-mailben válaszolj.

DevilKing

Létezik pár megoldás. Meg persze kérdés is ezzel kapcsolatban, az első mindjárt a használt óperenciás rendszer kérdése, de feltételezzük, hogy a szokásos és mindenki által szeretett Ablakokról van szó. A legegyszerűbb dolgod akkor van, ha Win98SE, WinMe vagy Win2000-es oprendszert használsz, hiszen ezek mindegyike rendelkezik az Internet Connection Sharing (ICS) szolgáltatással. Nem kell vele túl sokat hókuszpókuszolni, a Windows Helpben van elég info a telepítésről, ha esetleg gond adódna. Ennek előnye az egyszerű használat és telepítés, hátránya, hogy azon kívül, mint ami a neve is, egyebet nem tud. Tehát nincs benne sem mail, sem proxy szerver, és bennem kétségeket támaszt a biztonsági szintje is, komoly hálózatokhoz ezért nem érdemes használni, de otthonra amúgy sem telepít (általában) komoly tűzfalakat az ember, tehát egy szó, mint száz, használható. Más Windows oprendszer esetén, vagy ha jobban konfigurálható, többet tudó és biztonságosabb rendszerre van szükség, akkor ajánlanám a Wingate, Sygate vagy Winroute programokat. Mindhárom program esetében van lehetőség próbaverziót letölteni az internetről. Érdemes velük kísérletezni, ugyan egy picit többet kell velük foglalkozni, ha az ember komolyabb munkára is akarja ezeket használni, de mindenképpen megéri.

KÉKFÉNY

Szia!!! 1 dolgot szeretnék kérdezni. Ha a barátomnak lemásolom a PC GURU CD- t, az bűncselekmény???

(Studer Gábor)

Bűncselekménynek semmiképpen nem nevezném, habár a mai magyar jogrend alapján már ebben is kezdek bizonytalannak lenni. Lassacskán komolyabb büntetést lehet azért kapni, ha az ember illegálisan lemásol egy szoftvert, mintha megöl valakit. Ezért sokszor érdekes kérdések merülnek fel bennem a jogalkotással kapcsolatban, hiszen vajon milyen jogállam az, ahol törvényileg védik egyes multinacionális cégek érdekeit, és egyetlen névtelen feljelentés alapján házkutatást tarthatnak. Na, de ez más téma, ne menjünk ebbe most bele, ez komolyabb cikksorozatot is megérne. Részemről annyit ígérhetek nektek, ha a következő választásokon rám szavaztok, és én leszek az ország királya, akkor komoly rendet fogok rakni itt. Na, de vissza a PC Guru CD-hez. A CD-n nincs ráírva külön, hogy másolni tilos, a teljes játék esetében is csak annyi, hogy a lap nélkül külön nem árusítható. Ellenben a rajta megjelent cikkekre és írásokra a papírújság impresszumában lévő copyright vonatkozik, tehát azokat lemásolni, internetes oldalaitokra felrakni, vagy ilyesféléket csinálni nem szabad. A rajta szereplő programokat viszont büntetlenül adhatjátok tovább, hiszen azok amúgy is free dolgok. Ha esetleg a teljes játékot kezdené el másolgatni és árulni valaki, akkor azt biztosan nem szeretnénk, és valószínűleg előbb-utóbb valaki rákoppintana a másolgató orrára. Szerintem add oda a barátodnak a CD-t, vagy az újsággal együtt akár megveheti visszamenőlegesen is a szerkesztőségtől, lemásolni nem biztos, hogy érdemes, meg minek is. De ha lemásolod is, bűncselekményt biztosan nem követsz el vele, legfeljebb szabálysértést, de mivel az elkövetési érték csekély, nem kell aggódnod az akasztófa miatt. :)

BÖGRE

Üdv mindenkinek, aki belepillant ebbe a levélbe!! Volna egy kérésem. Nem tudnátok berakni az újságba egy képet a bögréről, az egérpadról, na meg a táskáról. Tudod, amit be lehet szerezni a különböző kis képekkel. Nagyon érdekel, hogy néznek ki. Na meg van egy kérdésem. Hogyan juttassuk el majd nektek a kis képrészleteket (PlayStation2), mert nem egészen tiszta. Ragasszuk rá a levelezőlapra??? blablabla és visszaküldöd az újságban lévő levelezőlapon? Én ezt így értelmeztem. Szóval nem ártana ezt tisztázni.

Egyelőre kép nem lesz semmiről. Legyen elég annyi, hogy minden bizonnyal a bögrén, az egérpadon és a táskán is én leszek látható glóriával és dicsfénnyel a fejem körül. Jelenleg kisebb technikai gondok még adódnak, sajnos nem könnyű a szarvakat leretusálni a képről, és az előbb említett jelenségeket körém biggyeszteni. A képrészletek beküldésével no problémázás please: a lényeg, hogy összegyűjtve legyenek egy lezárt borítékban, persze ha felragasztgatjátok szépen egy papírlapra, azzal a kiértékelést segítitek elő. Jó, döntöttem, tehát akkor a képrészleteket helyesen összeállítva, egy lapra felragasztva és a jelmondatot aláírva kell beküldeni. Helyes jelmondat lehet bármi, ami engem dicsér.

Más: Az újsággal kapcsolatban. Szerintem még jobban fel lehetne javítani, ha a szöveg mögé beraknátok valami hátteret. Ezt leszámítva az újság nagyon király, csak az árak! (SÓHAJ)

Azzal mennyire el lehet rontani, ha valami háttér van, ne tudd meg. :) Kellene egy normális tördelő, talán akkor... :) Az árat sajnos a piaci körülmények alakítják. A kiadó abban a pillanatban sokkal lejjebb viszi az árakat, amikor egy liter benzin 150 forint alá csökken tartós ideig...

LEVROV: Azt nem értem, hogy miért rakjátok be a LEVROV-ba azokat, akik a mondanivalójukat szépen kitarkítják csillagokkal. Szerintem nem csak ilyen leveleket kaptok, hanem biztos vannak érdekes kérdéseket tartalmazó irományok is, de legalábbis normálisak. De ez már a ti dolgotok. Sőt, most jött a villám, ide csapott be mellém. A szitkozódó leveleket jobban ki lehet figurázni. Na szevasztok, csak ennyit akartam.

TITAN

U. I.: Jó az újság. Vagy ezt már mondtam volna???

Hopp, itt némi félreértés adódott jól láthatóan. Az érkező levelek alapvetően nincsenek kicsillagozva, a csillagok többek között az én és a Korr. áldásos munkájának köszönhetően nőnek a levelekbe. Ugyanis alapállapotban minden hivatkozást, ami valaminek vagy valakinek a neve, kiveszünk; ha esetleg a szövegkörnyezetből rá lehet ismerni az más. Csak ennyi a csillagok titka az atommaghasadáson és az egyéb kémiai és fizikai dolgokon kívül. A szitkozódó leveleket meg szerintem tök fölösleges kifigurázni, ha van az írójának rá oka, akkor jogos, ha meg nincs, akkor alapvetően kifigurázza vele önmagát... :)

REQUIEM

Hello Brazil. Olyan gondom van nekem, hogy a 2001/2-es PC Guru teljes játéka a Requiem: Avenging Angel installálás után a „Sorry, Directx6 or later is required" feliratot dobja (Pedig dx 8-asom van fent), és kilép. Ilyenkor mit lehet csinálni? Előre is köszönöm

Angel(Angyal Károly)

Ilyenkor azt lehet csinálni, hogy elkönyveled magadban, hogy a programozók bizony komoly hülyeségeket csinálnak sokszor úgy a Microsoft, mint a Cyclone részéről, valamint elmélázol azon, mi a fenének raktad fel a DirectX 8-at, amikor arra semmi szükséged nincs. Utána még azt is lehet csinálni, hogy elolvasod az újságban a Requiem cikk alatti kis infodobozban, hogy a programot miképpen kell úgy felinstallálni, hogy elinduljon a DirectX 8-cal. Ezt én ide most nem írom le, mert minek, gondolom, a CD mellé kaptál mellékletként papír PC Gurut is, abban benne van jól és szépen leírva.

HŰHA...

Szeretlek, Senior Brazil!

(Tóth András László)

Levegőt sem kapok. Mondd, hogy csak arra vonatkozik, hogy állati jó levrovot csinálok és jó fej vagyok, ó kérlek, mondd... :) ***< Még szerencse, hogy András vagy. Így nem szólok, csak hümmögök, kedves levélíró. :) Lily>*** **(Én is szeretlek:) – a törd.)**

LELEPLEZŐDÉS

Tudom, ki vagy! Te vagy az osztályfőnököm, V. Marianna. Tanárnő, lesszíves megadni a jobb jegyet nyelvtanból! ***(ROFL – a korr.)*** Előre is köszönöm

DarK (Csordás Gábor)

Mindig tudtam, hogy egyszer leleplez valaki, és most tessék, utolért a végzet. Bár nem is tudom... Biztos ez? Az előbb szólított a természet, és a művelet végrehajtása közben nekem úgy tűnt, hogy a fizikai adottságaim alapján mégsem lehetek én V. Marianna, nőnemű osztályfőnök. Szóval kétségeim támadtak, lehet, hogy mégsem lepleződtem le? ***< Igazolom, én tanító néniként végeztem bizony, s kétségtelen tény az, hogy ő fiúból van. Lily >***

ÍME EGY ELÉGEDETT OLVASÓI LEVÉL

Csá Brazil!!! Szomorúan olvasom a levrovban, hogy sokan elmarasztalják a külvilág rovatot. Én nagyon is fontosnak tartom, hogy legyenek ilyen dolgok is az újságban, de ezt nem lehet megmagyarázni annak a több ezer monitorfüggő 12 évesnek, akik mindig elárasztanak levelekkel. Na szóval én mindig a külvilágot olvasom el először, aztán jöhet a tuning meg a többi.

Egyetértünk, szerintem is szükség van rá, nem jó, ha az ember begyógyul teljesen a monitor elé. Csak azt nem értem, miért nem a levrovval kezded az olvasást, nahát.

Másik a teljes játék, én személy szerint imádom a régi játékokat, nagy bolondságnak tartom azoknak az egyéneknek a véleményét, akik mindig a diablo 2-t meg az anyám kínja 15000 Ft-os játékot kérik az újság mellé, ezt már n-szer beküldte valami *** (ide mindenki gondoljon valamit), pedig tudja, hogy lehetetlen. Amúgy király játékokat nyomtok az újsághoz, nagy kedvenceimmel újra játszhatok, pl.: IG2, Freespace, Fallout, TA, Woodruff, Stonekeep, úgyhogy csak így tovább.

A régi játékok jelzőt kiegészíteném a jó/játszható szavakkal, mert igazából ezen van a lényeg. Nyilván mindenki számára egyértelmű, hogy a nullkilométeres sikerszoftvereket egyik cég sem fogja 3 forint plusz áfáért a PC Guru mellé adományozni csak, mert mi olyan szépek és kedvesek vagyunk. Nyilván, aki ki sem próbálja ezeket a játékokat, egészen más értékrendben gondolkozik: csillogás kell, háromdé, vérfröcsögés meg ilyenek. Ja, játéktörténet, meg egyediség, meg ilyenek! Az minek.

Engem az újság ára sem zavar, elfogadhatónak tartom. Sört nem küldök, de megiszom az egészségedre a haverokkal, de kapsz tőlem egy szóbeli csokit (CSOKI) és egy zárt mosolyt :-|)|. A lazát üdvözlöm, és üzenem neki, hogy ha túlságosan virgonckodsz, nyugodttan tördeljen meg téged is. ***(No problem, bármikor, vagy inkább most ... Placcsss – a törd.)*** Helyesen nem nagyon tudok írni, úgyhogy a korr gyakorolhatja a javítást a levelemen. ***(Nem volt veszélyes – a korr.)*** Na, csá!!!

(Tashu G)

Héhéhéhé, ácsi. A törd. bármiféle bujtogatása felém történő agresszió kiváltására szigorúan elítélendő, elfogadhatatlan és ezáltal kerülendő cselekmény. Már csak azért is, mert ez a tökorrú, amilyen egy rettenetes pali, képes, és tényleg mindenféléket beterrorizál itt nekem. Amúgy a sör váljék egészségetekre, köszönöm, igazán kedves gondolat részetekről. :)

SAJT!

Ahoj mily Brazil! Üdv Szlovákiából. Most írok először, remélem, jó helyre. Két éve rendszeresen veszem az újságot, és kíváncsi vagyok, hogy külföldön elő lehet-e fizetni, mert az újságos nénivel egy ideje tele van a hócipőm. Ezen kívül az újság általában hónapokat késik, ráadásul, mikor átszámolom koronára a borítón lévő összeget, mindig rájövök, hogy nagyon kib***k velem.

A lap Szlovákiába illetve más országokba érkezésével kapcsolatban ha azt mondom, semmi információm nincs, akkor egy picit sem túlzok, és nem másítom meg a valós tényállást. A lap megrendelésével kapcsolatban csak egyvalamit tudok javasolni neked és mindenki másnak is, akinek esetleg bármilyen nehézsége vagy gondja akadhat. Tessék szépen papírlevelet írni a szerkesztőség címére, vagy e-mailt az ildiko@vogel.hu vagy terjesztes@vogel.hu címre, egészen biztosak lehettek benne, hogy a lányok és a fiúk mindent meg tudnak oldani. :)

Az esküvői képekhez légyszi fűzz magyarázatot! (te vagy az a szépfiú?) **(Fűznék én hozzá, bármihez tudok magyarázatot fűzni, abban nincs hiba, csak most azt hiszem, tökéletesen nem tudom, miről van szó... :))) Brazil)** Ha beteszel a levrovba, küldök egy szilonszatyornyi BRINDZÁT. Csábító ajánlat, mi!? (csurog is a nyálad, mi?) Ne bántsd szegény törd.-öt, hisz nem tehet róla. Jó lenne, ha valahogy válaszolnál.

(Tóth Bálint)

Mmmmmmmm, történetesen nem a beígért sajtocska miatt raktalak be, hanem a megrendelési kérdésed miatt, de ha már így rámtukmáltad, jöhet! Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem én vagyok az a kimondott sajtevő típus, de a Lily azt mondta itt mellettem, amikor beleolvasott a készülő levrovba, hogy nyammm... Sőt, nyammnyamm. :)

< Persze, merthogy ma is azt reggeliztem, s úgy szoktam vadászni a Brindzára, mint az egyik legfincsibb csemegére, szóval jöhet. Szerencsére a Babe nem szereti, szóval kénytelen leszek feláldozni magam. :)) Lily >

APRÓSÁGOK

Szevasz Brazil! Lenne egy-két kérdésem: Miért nincs chat vagy fórum a PGO-n????

Azért, mert mostanság nagy élet sincsen ott, kicsit Hamupipőkeszerű álomban leledzik, meg kellene csókolni, de egyelőre más irányú elfoglaltságok kötik le a kiadó figyelmét. Nem tudnám megmondani, mikor jön el a nagy online pezsgés ideje, de előbb-utóbb be fog következni. Utóbb picit.

Miért nem 80 perces CD-t adtok ki?? Nagyobb kapacitás. A DVD – gondolom - már drága lenne... Most csak ennyi apróság jutott az eszembe:)) Üdvözlök mindenkit a szerkesztőségben! Remek az újság, csak így tovább! Egyszer én is cikkíró leszek nálatok:)))))) További sok sikert kíván

Bandi /Alien/

Hm, egyszer talán én is cikkíró leszek, semmi sincs kizárva ugye... :) A 80 perces CD-ről nem tudok nyilatkozni, elképzelhető, hogy valamilyen technikai korlátok miatt van így, és az is, hogy nem. A DVD-ről viszont egészen konkrétan meg tudom neked mondani (meg még jó pár-aknak, mert érkezett néhány ilyen kérdés), hogy az valóban komoly árkülönbséget jelent gyártási szempontból, és nem lehetne olyan mennyiségben eladni, hogy megérje. Jelenleg, ha jól körülnézel, még nem túl sok gépben található DVD-olvasó, és amíg ez így van, addig kevésbé valószínű a DVD mellékletes PC Guru kiadása.

ÉS VÉGÜL VALAMI IGEN FONTOS!

Érdeklődnék afelől, hogy mikor is lesz legközelebb PC GURU tábor, és ha lehetséges, szeretnék minden lehetséges infót megkapni róla (időpont, helyszín, költségek stb.) Előre is köszönöm!!! Üdvözlettel,

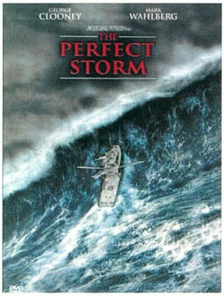
Vass István!!!

Íme a friss és egészen pontos információk csak most, csak itt és csak nektek. Idén is lesz PC Guru tábor, nem tudom, hogy hol és nem tudom még, mikor, csak azt tudom, hogy nyugodtan lehet előre készülni. A nem tudom, mikor, az mellesleg 90%-ban augusztust jelent, de ez még nem hivatalos info, nem vállalok érte felelősséget. :) Ha minden jól megy, és nem jön közbe semmi, akkor a következő számban már egészen pontos információkat kaphattok.

Viszont egy teljesen korrekt információm még van, és ebben biztosan nincsen semmilyen hiba, nevezetesen jó, ha tudjátok, ez itt a levrov vége, ennyi volt, csóközön. Na, menjetek szépen, csináljatok valami értelmeset, élvezzétek a tavaszi éjszakákat. Véletlenül se legyetek jók. Pusszanat.

Brazil

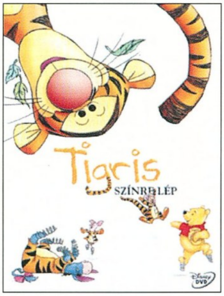
KÜLVILÁG



VIHARZÓNA (PERFECT STORM)

Rendező: Wolfgang Petersen
Szereplők: George Clooney, Mark Wahlberg, Diane Lane, Karen Allen, Mary Elizabeth Mastrantonio
Hang: Dolby Digital EX 5.1 angol, spanyol
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát
Extrák: audiokommentár Wolfgang Petersen közreműködésével; audiokommentár Sebastian Junger közreműkodésével; Werkfilm; Dokumentumfilm: A vihar szemtanúi; Beszélgetés a zeneszerzővel, James Hornerrel; Vázlatrajz-galéria a rendező kommentálásával; Vázlatrajz-galéria; Fotómontázs zenei aláfestéssel.

Wolfgang Petersen nem mindennapi figura. Németországban leforgatta a monumentális és utánozhatatlan Das Bootot (A tengeralattjáró), majd szedte a sátorfáját, és Hollywoodba szegődött, ahol a Vírussal, a Célkeresztbennel, Az elnök különgépével majd a Viharzónával bizonyította rendezői jártasságát. A Viharzóna tökéletes popcorn mozi, nem több és nem kevesebb annál: látványos, szórakoztató, érzelmes alkotás, mely a tavalyi év legsikeresebb filmjeként a nézők egyik legnagyobb kedvence volt. 1991 őszén kilencfős legénységével kifut az óceánra egy halászhajó. Fedélzetén csupa kipróbált, régi tengerész, olyan férfiak, akik sok mindent átéltek már. De még nem mindent. Különféle természeti jelenségek véletlen összhatása folytán olyasmivel találkoznak, amivel a tengeren töltött évek során még soha: egy minden képzeletet felülmúló erejű viharral. Billy Tyne kapitány és legénysége nem adja fel: a házmagasságú hullámok között úgy tűnik, semmi esélyük, ám ők el akarnak jutni a partig.



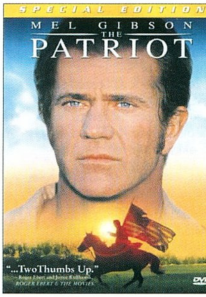
TIGRIS SZÍNRE LÉP (THE TIGGER MOVIE)

Rendező: Jun Falkstein
Szereplők: rajzfilmhősök
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, francia
Kép: 16: 9 (1:66.1); Felirat: magyar, angol, francia, holland, horvát, szlovák
Extrák: Interaktív olvasókönyv, Kérdezz-felelek, Családfa-készítés, Tigristánc-játék

Micimackó és barátai újra megérkeztek, hogy a legújabb Disney DVD-n közel másfél órán keresztül szórakoztassanak minket. A bohókás történetben kedvenc hőseink a Százholdas Pagonyt fenekestül felforgatják, hogy Tigris rokonaira bukkanjanak, aki elszánt rokonvadászata közben természetesen mindent a feje tetejére állít, és ha ez nem volna elég, aggódó barátai is elhatározzák, hogy - jobb híján - távoli rokonnak adják ki magukat. Elképzelni is mulatságos, mennyi galiba származik abból, amikor néhány feltűnően mackó-, bagoly- és zsebibabaszerű tigris kopogtat Tigris ajtaján! Fontos megjegyeznem, hogy mostanáig ez az első Disney rajzfilm, amely szakítva az eddigi hagyományokkal kielégítő mennyiségű extrát tartalmaz

A HAZAFI (THE PATRIOT)

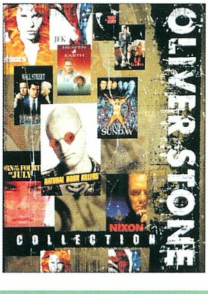
Rendező: Roland Emmerich
Szereplők: Mel Gibson, Heath Ledger, Tom Wilkinson, Chris Cooper
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, Dolby Surround magyar
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, görög, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, norvég, arab
Extrák: A rendező és a producer audiokommentárja; Kimaradt jelenetek; Bepillantás a film trükkjeinek készítésébe; Az igazi hazafiak - interjú a stábbal; Így készült a film; Vázlatrajzok; Fotógaléria.



Benjamin Martin igazi harcos volt: kegyetlen, kiismerhetetlen, engesztelhetetlen. Mindez azonban már a múltté, felesége mellett megtanulta a nyugalom szeretetét, és amióta özvegyen neveli hét gyerekét, arra is rájött, hogy a béke létszükséglet számára. Az amerikai függetlenségi háború azonban nem kedvez a kívülállóknak. Az angolok vöröskabátosai elérik azt a farmot is, ahol az egykori katona családjával át akarta vészelni a kegyetlen időket. A legnagyobb fiú, Gabriel pedig másképp gondolkodik, mint apja: kerüljön bármibe, a függetlenséget akarja szolgálni. Aki veszélybe került, meg kell védeni, akinek baja esett, meg kell bosszulni - ha eljön az idő, Benjamin Martin újra fegyverbe szólítja régi harcostársait, és elindul, hogy az őrült háborúban megkezdje a maga őrült hadjáratát, és vérbe borítsa a hadszínteret.

OLIVER STONE CSOMAG

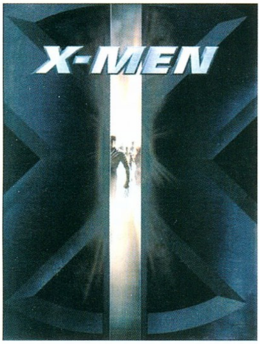
Amerika egyik legmeghatározóbb rendezőjének, Oliver Stonenak filmjei kivétel nélkül népszerű témákat dolgoznak fel, de soha nem kizárólag a szórakoztatás kedvéért. Stone filmjei hol a háború értelmetlenségére világítanak rá - éppen a háború borzalmait bemutatva (Ég és föld, Szakasz, Született július negyedikén), hol a politika sötét bugyraiba engednek bepillantást, leleplezve azokat, akik a szálakat mozgatják (JFK - A nyitott dosszié, Nixon), hol pedig a média és a tömegszórakoztatás árnyoldalait nagyítják fel, éppen a média szenzációhajhász eszközeivel (Született gyilkosok, Minden héten háború). A rendező nemrég stúdióba vonult, hogy legjobb filmjeit megfelelően előkészítse az új formátum, a DVD számára. A Minden héten háború extra kiadása után most három további filmjének különleges, extra változata jelenik meg. Ezek sorrendben a következők: JFK A nyitott dosszié (2 lemezes változat), Ég és föld (Extra változat), valamint a Született gyilkosok (Extra változat). A februárban megjelenő filmek külön-külön is megvásárolhatók, de a gyűjtők számára készített díszdobozos verzió különleges ajándékot rejteget, ugyanis a csomag még egy korongot tartalmaz, amely bepillantást enged Amerika életébe… azt mondanom sem kell, hogy Oliver Stone szemén keresztül… könyörtelenül… szuggesztíven. A hónap legértékesebb filmjei, ne hagyd ki!



DVD

X-MEN

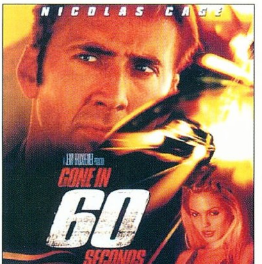
Rendező: Bryan Singer
Szereplők: Ian McKellen, Ray Park, Tyler Mane, Halle Berry, Patrick Stewart, Anna Paquin, Famke Janssen
Hang: Dolby Digital 5.1 angol,
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, német
Extrák: 6 kivágott jelenet; Bryan Singer és Charlie Rose interjú; 3 X-Men trailer; 3 X-Men TV spot; „The Mutant Watch“ kisfilm; „X-Men“ kisfilm; Hugh Jackson képminőség teszt; Sztoribordok; Fotógalériák; Easter Eggs - rejtett extrák; Titan A.E bemutató.



A képregény-adaptációk mindig nagy sikernek örvendtek a tengeren túlon, de a Comics lázból fakadó őrületes hisztériaroham kis hazánkat általában elkerülte. Néha azért egy-egy alkotás megdobogatta a honi közönséget is, elég a Batmanre vagy a Hollóra gondolni. Jómagam imádom mind a képregényeket, mind a belőlük készített filmeket, különösen azokat, amelyek képesek visszaadni az alapjukul szolgáló füzetecskék hangulatát. A 2000. év legnagyobb sikere a Marvel Comics kiadásában megjelenő Fox film, az X-men volt. Népszerűsége minden várakozást felülmúlt annak ellenére, hogy a stáb Bryan Singer (Közönséges bűnözők) vezénylésével egyébként is a lehető legjobb kombinációnak ígérkezett. A film az első héten átlépte a 100 milliós álomhatárt, és bebizonyította, hogy a mutánsok köré épített mítosz ott is megállja a helyét, ahol a képregény-kultúra még gyermekcipőben jár. Az X-men mind Amerikában, mind Európában az év legjövedelmezőbb alkotásává vált, amit a Fox különleges odafigyeléssel készített DVD koronggal honorált. A lemez kép- és hangminősége tökéletes, tartalma extrák szempontjából pedig egyszerűen pazar. Csak így tovább!

TOLVAJTEMPÓ (GONE IN 60 SECONDS)

Rendező: Dominic Sena
Szereplők: Nicolas Cage, Giovanni Ribisi, Angelina Jolie, Scott Caan, Robert Duvall, Will Patton
Hang: Dolby Digital 5.1 angol,
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, német
Extrák: Filmbemutatók; Így készült a film; Zenés videó; Interjúk; Audiókommentárok.

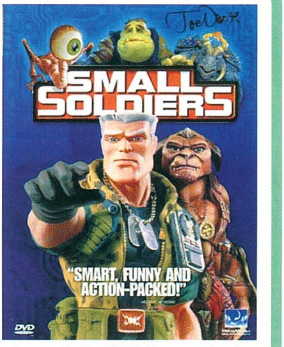


Minden szakmának megvannak a maga sztárjai: ha autótolvajra van szükség, Memphisnél nincs jobb. Gyors, pontos, megbízható. Nem ismer lehetetlent, és nem törődik a sebességkorlátozással. Ám ezúttal ő sem hisz abban, hogy 50 jól őrzött luxusautót egyetlen nap leforgása alatt el lehet lopni. A megbízásra azonnal nemet mondana, ha nem a maffia lenne a megbízója, és a tét nem az öccse élete lenne. Az akció indul, a motorok felbúgnak, a cselekmények felpörögnek, és eszeveszett tempóban követik egymást.

A nagysikerű Kalifornia rendezője és az Armageddon producere azt nyújtják, amit elvárunk tőlük. Autós üldözéseket, hazugságokat, árulásokat, karambolokat, gyönyörű nőket és szédületes tempót. A film DVD kiadása a Buena Vistára jellemző tökéletes kép- és hangminőségben kerül a boltokba.

CHIP KATONÁK (SMALL SOLDIERS)

Rendező: Joe Dante
Szereplők: Kristen Dunst, Jay Mohr, Phil Hartman, Kevin Dunn, Gregory Smith
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, német, spanyol, olasz, francia
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, francia, német, lengyel, cseh, török, svéd, finn, holland, norvég, portugál, dán, bolgár
Extrák: Kimaradt jelenetek és trükkfelvételek; Bakik; Így készült a Chip katonák; Filmográfiák; Filmbemutató



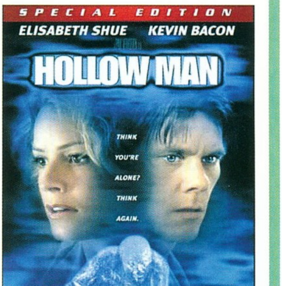
Egy hadipari cég, a Globotech bekebelez egy kicsi játékgyártó vállalatot. A csőd szélén álló játékgyár vezetője úgy gondolja, érdemes hasznosítani az új tulajdonos szakmai hátterét a játékok fejlesztése során is. A mérnökök új, minden korábbi akciófiguránál élethűbb mozgásra képes műanyag hadsereget, és képzelt ellenfelüket, a földönkívüli Gorgonitákat fejlesztik ki. Hogy tovább fokozzák a játékok „tudását", a Globotech új, katonai stratégiákat tartalmazó mikrochipjét ültetik a kis figurákba...

Egy ohiói játékbolt tulajdonosa, Stuart Abernathy biztosra veszi, hogy a Chip-katonák nagy sikert aratnak, hiszen fia, a 15 éves Alan is szívesen játszik a figurákkal. A Globotech központi számítógépe azonban váratlanul aktivizálja a játékokat, és támadásra ad parancsot. A Chip-katonák kitörnek a játékboltból, és megkezdik a harcot a Gorgonitákkal.

Amikor a Gorgonita figurák kommunikálni kezdenek Alannel, a katonák ezt úgy értelmezik, hogy immár az emberek is ellenségnek számítanak, így ostrom alá veszik az Abernathy házat!

ÁRNYÉK NÉLKÜL (HOLLOW MAN)

Rendező: Paul Verhoeven
Szereplők: Kevin Bacon, Josh Brolin, Elizabeth Shue, Kim Dickens
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, magyar, spanyol, olasz,
Kép: 16: 9 (1:85.1); Felirat: magyar, angol, német
Extrák: Filmbemutató; Így készült a film; A vizuális effektusok bemutatása példákon keresztül; Audió kommentárok, filmográfiák, mozibemutató, interjúk.



Újabb extrákkal teli, tökéletes kép- és hangminőséggel megáldott korong kerül a piacra, amely az angol Dolby Digital szinkron mellett hasonló minőségben a magyart is tartalmazza. A rendező Paul Verhoeven, akinek többek között a Csillagközi inváziót, a Total Recallt és a Robotzsarut köszönhetjük. Legújabb filmjében visszatért a számára oly ismerős stílushoz, és ismét tudományos-fantasztikus filmet forgatott. A láthatatlan ember történetének legújabb feldolgozása a vizuális effektusokra és az akciójelenetek kidolgozottságára épít, ami mellett a sablonos történet eltörpül. Az amerikai kormány titkos laboratóriumában a tudósok fantasztikus felfedezést tesznek. Feltalálják a láthatatlanságot okozó elixírt. Az állatkísérletek után egyikük áldozatot hoz, és önmagán próbálja ki a titkos szert. A kísérlet sikerül, de az ellenszérum hatástalannak bizonyul. Cain doktor a szer hatására elveszti önkontrollját, és minden képzeletet felülmúló ámokfutásba kezd... árnyék nélkül.

Sasa

SADE MÁRKI JÁTÉKAI

(Quills)
Szereplők: Geoffrey Rush, Kate Winslet, Joaquin Phoenix, Michael Caine
Írta: Doug Wright
Rendezte: Philip Kaufman
A filmet Magyarországon forgalomba hozza: az InterCom

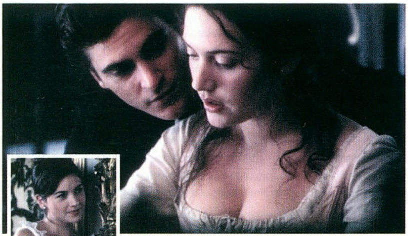
„Az igazi öröm az érzékekben pihen,
nincs oly erkölcs, mely ugyanazt felszínre hozhatná."

De Sade márki

Philip Kaufmann ismét rendez, s csakúgy, mint előző filmjében (Henry és June), most is a pornográfia vezérfonala köré építi fel művét.

„Halálos ágyán de Sade márki azt kérte, egy rengetegben szórják szét a hamvait, hogy – „a maradványaim is eltűnjenek a föld színéről, s az emlékem is örökre megsemmisüljön".

A márki kívánsága azonban nem teljesült: bár jel nélküli sírba temették, az emberiség nem feledte el nevét és műveit. Csaknem két évszázad elteltével tudósok és művészek kutakodnak de Sade szellemi sírboltjában, hogy hiteles portrét fessenek róla. Neves követői, rajongói és bírálói között voltak, akik úgy tekintettek rá – többek között Artaud, Nietzsche, Kraft Ebbing –, mint mellőzött lángelmére, a Sátán kiérdemesült professzorára. Mások azt állították Justine című írásáról, hogy vetekszik Jonathan Swift szatíráival. A szürrealisták egyenesen védőszentjüknek nevezték, mondván, hogy a legszabadabb lélek, aki valaha élt a földön. Megint mások – például Louis



Bongie és Roger Shattuck – ember és Isten ellen elkövetetett gyalázatnak tartották személyének megidézését.

Írásait sokan monotonnak, filozófiáját sekélyesnek, a művelt világra gyakorolt hatását pedig mérgezőnek bélyegzik. Szerintük az jelenti az egyetlen hozzájárulását a kultúrához, hogy nevéből ered a „szadizmus" kifejezés. Voltak, akik „parázna hittérítőnek" nevezték a márkit, állították, hogy felforgató művei inspirálták századunk sorozatgyilkosait. Kinek az ítélete helytálló? Hitvány pornográf szerző, vagy méltatlanul bemocskolt lángész? Netán ez is, az is?

Ki tudja, mindenesetre Kaufman mindent elkövet, hogy hihető és korhű történetében lerántsa a fátylat a márki életéről. A rendező alapos történet-felépítésének köszönhetően van időnk elveszni a részletekben, átgondolni a cselekményeket és feldolgozva azokat önmagunk dönthetjük el, ki is volt valójában de Sade. A történelem során időről időre mindig előáll valaki, aki megkérdőjelezi a társadalom alapvető normáit, és aki a moralitás legvégső határait feszegeti. Az ilyen lázadókat mindig is veszedelmesnek tartották. A XVIII. század végén, a véres francia forradalmat követő években ilyen veszélyes felforgatónak számított de Sade márki, aki lám, még a XXI. században is képes sokkolni bennünket – és akinek hagyatéka mindmáig vitákat gerjeszt arról, mi is a teendő azokkal, akik a legsötétebb tabuk mélyére hatolnak.

A film a márki utolsó napjait jeleníti meg ebben a vitában; a bujaság és a szerelem közötti küzdelmet, a cenzúra brutalitása és a szólásszabadság kiszámíthatatlan következményei között feszülő ellentétet. Az Oscar díjas Geoffrey Rush-t, az Oscarra jelölt Kate Winsletet, a rendkívül tehetséges Joaquin Phoenixet és az Oscar díjas Michael Caine-t felvonultató Sade márki játékai olyan érzéki és sötét cselekménnyé formája de Sade történetét, hogy azt érezzük, a filmet akár ő maga is írhatta volna.

TIGRIS ÉS SÁRKÁNY

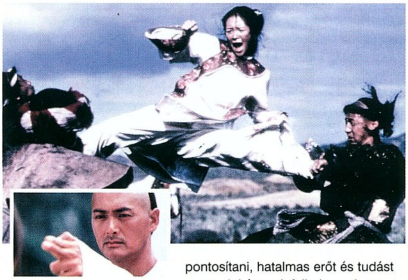
(Crouchin tiger and hidden dragon)

Szereplők: Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Csang Ce-ji
Rendezte: Ang Lee
A filmet Magyarországon forgalomba hozza: az InterCom

"Bár a sötétség földjére száműzzenek,
szerelmem kísér, kósza lélek sosem leszek."

Ang Lee (Értelem és érzelem) valami különlegeset alkotott, s visszakanyarodva a 80-as évekbe újrarajzolta az ázsiai harcművészetekről alkotott képet. A Tigris és Sárkány nem mindennapi mozis csemege, és magában hordozza a film címéül szolgáló kínai közmondást, amely körülbelül azt jelenti: semmi sem az, aminek látszik. És ez így is van. Ang Lee szerelmi története köré felépített kultúrával átitatott kung-fu balettje a realitás és az álmok között táncol. Nyugodt, kiegyensúlyozott, a valóságtól jócskán elrugaszkodott, de ennek ellenére eléri a célját, és a filmtörténelemben először a harci jelenetek is átadnak valamit abból a varázslatos kiegyensúlyozott világból, amelyet mi Európa szívében sosem fogunk megtapasztalni.

A Tigris és Sárkány a vuhszia-hagyományokhoz nyúl vissza. A vuhszia valaha harcos népréteg volt a Konfuciusz korabeli Kínában. Szabad és igaz lelkű, a hatalomnak fittyet hányó, lázadó mesterharcosok. Mint Li Mu Baj, aki igazságot oszt, megbünteti a rosszakat, és hű marad becsületéhez. A vuhszia-regények alapvető vonásai, mint például, amikor a hősök a harcművészetek folyamatos gyakorlásával túllépnek emberi képességeik korlátjain, és legyőzik az emberfeletti akadályokat, mind-mind szerepelnek a filmben. A hősök meghaladják saját határaikat, és elérik a végső célt: a kiteljesedést, az emberfelettit. Ebben rengeteg taoista vonás van. A harcos hős belső erejének lényege az üresség keresése, így válhat erőssé, hiszen állandóan meg kell küzdenünk a külső világ zavaró hatásaival, bonyolult érzésekkel és külső kapcsolatokkal. Energiáink így szerteszóródnak különböző irányokba, és ez megosztja az embert. De ha képesek vagyunk függetleníteni magunkat a külső zavaró tényezőktől, és minden energiánkat (a csi energiát) egy irányba, egyetlen célra össz-



pontosítani, hatalmas erőt és tudást vagyunk képesek felhalmozni.

Ang Lee-nek sikerült az emberfeletti. Filmje többszörös Golden Globe díjas, meghódította a Brit Filmakadémiát, és méltán száll harcba a legjobb külföldi filmért járó Oscarért is. Kötelező darab.

Sasa

Sasa@vogel.hu

FILM

KÜLVILÁG

FUTURE SOUND OF BUDAPEST 3.

Ha van ma valami Magyarországon, ami sokat tehet a hazai dance (vagy inkább zenei) kultúra külföldi elismertetéséhez, akkor az az alábbi korong. Ezen a mai magyar underground zenei élet színe-java képviselteti magát néhány – már ismert – tehetséget leszámítva, akik időközben kiadót váltottak, azaz gondolok itt Marcelra, Anorganikra és Yonderboira, akik a Juice Records húzó művészei voltak. De sebaj, mert új, feltörekvő tehetségekből – a jelek szerint – nincs hiány. A válogatás megmutatja, hogy a dance kultúra merre fog tartani kis hazánkban az új évezredben. A színesebbnél színesebb stílusok jönnek-mennek, egy kis easy listening, breakbeat, downtempo, azaz csupa-csupa underground hangzás, amelyek eddig még nem igazán találtak célközönséget nálunk (talán, mert fajtájuknál fogva "földalattiak"), de tőlünk nyugatabbra igencsak nagy népszerűségnek örvendenek. És akik pedig tesznek róla, hogy Budapest hangja eljusson oda, ahol igény van rá: Miraque I Myro, Duel, Balage, Garderobe, Midnight Soul, Toy Division stb. És persze vizuális oldalról dicsérendő még, hogy a grafikus és a fotós ismét kreatív tudott lenni, és a „gomb" majd a „kitűző" után most egy Pannónia motorkerékpárt vett áldozatául, és ezzel az FSOB 3.-t teljes mértékben az elődjeivel egy szintre helyezték.

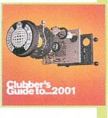
M. J. MADNESS & TOMMYBOY - DELIRIUM MIX VOLUME ONE

Rendhagyó lemez került a minap a kezembe, amely azért számít kivételesnek, mert (végre), (részben) magyarok által készített olyan CD, amely külföldi felkérésre készült, egészen pontosan a svájci piacra optimalizálva. A lehetőséget pedig egy már hazánkban is többször járt, a nemzetközi piacon is ismert lemezlovas, hazája egyik legismertebb DJ-je (nem a Bobo :-), Madness adta, aki apai ágon magyar, és ezáltal érez némi elhívatottságot „őshazája" felé. Na, most lehet mondani szép-szép, de hogy jön a képbe a mi „sapi apunk" (Tommyboy :-), nos úgy, hogy 2-3 havonta, Joe jóvoltából vendég-DJ-skedik Svájc egyik legnívósabb partysorozatán, a Supermarketen, ahol ily módon (állítólag) már nagy népszerűséget szerzett. A mixet is ketten készítették mindenféle kommerszitást kikerülve, a house műfaj igényesebb darabjaiból csemegézve. Külön öröm még a magyar szívnek, hogy hasonlóan a Ministry Of Sound CD-hez, amelyen szintén szerepel magyar felvétel (végre!), nevezetesen a Corvin Dalek (Corvin Gábor)-féle Pounds N' Pénz, itt több hazai vonatkozású dallal is találkozhatunk, így Pete Walshe Summer Love-jának Duel remixével és Deutsch Gábor, alias Gray Blade nagysikerű Gimme Your Love-jával. Ezek után csak annyit mondhattunk, hogy reméljük, lesz még Delirium Mix Volume Two is... és ugyanebben a felállásban :-)!

THE UNDERDOG PROJECT IT DOESN'T MATTER (A HÓNAP LEMEZE)

„Leheletnyi", fél éves késéssel, nyár helyett télen megérkezett kis hazánkba is a kanadai illetőségű Vic Chrisna, ismertebb nevén Underdog Project debütáló albuma, amelynek fő slágereire (ha kicsit meg is kell erőltetni az agytekervényeinket, mert hiszen régen volt :-) Ti is biztos emlékeztek... nos, ha a Summer Jam és a Tonight jut az eszetekbe, akkor egyre gondolunk. A tavalyi forró nyár egyik legjobb és legkedveltebb muzsikái között voltak köszönhetően fülbemászó two-step dallamuknak, meg persze az énekes bársonyos hangjának, na meg a klipben szereplő roppant formás macák hadának :-). És milyen érdekes a sors – legalábbis a legenda szerint -, a remek hangú kanadai-feketének, Vicnek turistaként kellett eljutnia Németországba ahhoz, hogy felfedeztessen és a csúcsra jusson. Az új talentum láttán pedig a fél német kommersz produkciós team felállt „segíteni", gondolok itt Toni Cotturára (producer), vagy a Brooklyn Bounce-os Matthias „Double M" Menckre (masterelés). Mindezek ellenére tiszta szívvel mondhatom, hogy nagyon kellemes és igényes two-stepet és R&B-t ötvöző lemezt sikerült összehozniuk, olyant, amelyik a tengerentúlon vagy akár a briteknél is megállta/ja a helyét! Figyelmetekbe ajánlom még a borítón található fotókat is, amelyek szintén nem mindennapos (nyári :-) hangulatot sugároznak. Nem is ragozom tovább, two-step rajongóknak (lásd Craig David, Artfull Dodger) és egyáltalán a fekete zenéket kedvelők számára kihagyhatatlan darab.

CLUBBER'S GUIDE TO...2001



Huhh. ez nem semmi, Szentségtörés?! :-) Mert azt már megszokhattuk a Ministry Of Soundosoktól, hogy minden CD-jükön valamilyen különlegesen felszerelt (vagy inkább felöltöztetett) Technics SL1210 MK II (a klasszikus DJ hangszer) van, de most „beújítottak", és teljesen szétkaptak egy ilyen lemezjátszót (gondolom, sokak örömére :-), és így készítettek róla nagyon ötletes borítófotókat. Szóval a lemezre térve, a pult mögé most is, mint már oly sokszor, az angol és a világ élvonalába tartozó Tall Pault állították, de sajnos ő is kevés volt, hogy megmentse a CD-ket; hiába minden, ez most nagyon átlagos lett: még mindig ugyanazok az agyoncsépelt nóták jó néhány kommersz dallal megspékelve (de még azok közül is a sz*rok), mélypont. Eddig nem említettem, de most kiemelem, hogy milyen furcsa, hogy a Ministry mindig kínosan ügyel arra, hogy nehogy már minden mixbe illő felvétel rajta legyen egy adott kompiláción! Ahhoz, hogy teljesen képbe legyél, mindig meg kell venned a következő CD-iket, úgymond egy-egy kakukktojás miatt, amelyik mindig lemarad az épp aktuálisról. Na persze a minőség most is megvan, csak legfeljebb nem olyan kiemelkedő, mint már eddig párszor...

COSMIC GATE - EXPLORATION OF SPACE, MELT TO THE OCEAN

A megszokottnál is gyorsabban került az idei év egyik első nagy euro-trance durranása (Ian Van Dahl – Castles In My Sky-ja mellett, amely sajnos itthon még nincs :-(az Exlploration Of Space a hazai lemezboltok polcaira. Ez – leginkább - a Darude által megkezdett vonalat viszi tovább (szerencsére nem koppintva azt). Négy egymástól – általában – viszonylag jól elkülöníthető variációban található meg a kislemezen, úgyhogy kiegészíti még az előző Cosmic Gate siker is, a valamivel lassabb vizeken evező Melt To The Ocean a maga három változatával. A remixeket a műfaj két jeles germán képviselője, DJ Mellow-D és Green Court készítették. Említésre méltó még az Exploration Of Space futurisztikus videoklipje is, amely rendkívül ötletes és látványos, nem véletlen, hogy kiemelkedik társai közül. Tehát elmondható, hogy a lemez méltó beharangozója lehet a hamarosan megjelenő Rhythm & Drums című albumnak is (csak kár, hogy már a legtöbb leendő ászt ellőtték róla...).

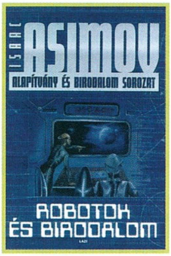
FRAGMA TOCA

A Toca Me, a Toca's Miracle és az Everytime You Need Me slágerek után itt van napjaink egyik legismertebb német dance csapatának bemutatkozó albuma, melyet zenei szempontból Ramon Zenker (Bellini, Paffendorf, Hardfloor) és a szintén nem ismeretlen Duderstadt fivérek jegyeznek. Kezük munkáján, a Tocán a fenti már ismert dalokon felül megtalálhatók még hasonló, nem túl gyors, inkább vokális, könnyű trance és dance darabok. Apró érdekesség, hogy a Toca's Miracle-ben Coco, míg a legújabb, Everytime U Need Me-ben, Maria Rubia énekel, és nem a csapat állandó énekesnője, a szintén kellemes és hasonló hangú Damae. Azon túl, hogy a Fragma hangzás kicsit egysíkú, fincsi lemez.

Szabó Dani (freeboy)
Freeboy.pcguru@freemail.hu

ISAAC ASIMOV: ROBOTOK ÉS BIRODALOM

Lazi Bt. (2000)
Fordította: Borbély Csaba



A robotika három törvénye kimondja, hogy a robotnak engedelmeskednie kell az utasításoknak, gondoskodnia kell saját védelméről, de a legfontosabb: semmilyen körülmények között nem szabad kárt okoznia emberi lényben.

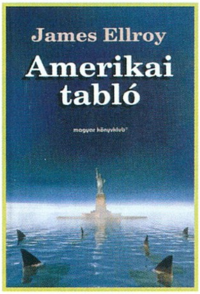
Hogy miért is érdekes ez most? Talán azért, mert az Alapítvány és Birodalom-ciklus szerves részét képező történetben felbukkan egy újabb törvény, amely minden eddigi felett áll: “Az emberi lények csoportjainak vagy az egész emberiségnek bármilyen veszélytől való megvédelmezése előbbre való akármelyik egyedi személyiség megvédelmezésénél”.

Az űrjárók úgy döntenek, el kell pusztítani a Földet. Dr. Amadiro, a Robotikai Intézet vezetője és két társa a megvalósításon fáradoznak. Lady Gladia, a Solariáról Aurórára menekült űrjárónő a telepesek életével és egykori szerelmének leszármazottjával ismerkedik. Eközben két különleges képességű robotja az új törvény alkalmazásán buzgólkodik.

Vajon ki nyeri meg a meccset: az űrjárók vagy a robotok?

JAMES ELLROY: AMERIKAI TABLÓ

Magyar Könyvklub (2000)
Fordította: Rindó Klára és Szabados Tamás



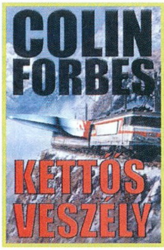
Biztosan mindenkinek akad az életében olyan könyv, amelyet elkezd olvasni, aztán nem tudja letenni. Közben többször elkerekednek a szemei, zsong a fejében a sok név, esemény, helyszín, aztán az utolsó oldal után becsukja, és csak néz ki a fejéből. Nos, én így jártam ezzel a regénnyel.

A cselekmény annyira kusza és szerteágazó, hogy inkább nem próbálkoznék meg kivonatot készíteni belőle. Elég annyi, hogy a könyv nem véletlenül 606 oldalas.

Kell ennyi hely a számtalan megdöbbentő eseménynek, amely 1958. november 22-től 1963. november 22-ig, John F. Kennedy haláláig történik. A legfurcsább az, hogy nincsenek benne jófiúk. Mindenki a maga módján igyekszik boldogulni, miközben a törvényt a törvénytelenségtől elválasztó kötélen járja ingatag, gyakran életveszélyes táncát. A szerző ezt a kegyetlen és mocskos világot képes úgy ábrázolni, hogy szimpátiát érezzünk némelyik szereplő iránt. Nem értünk vele egyet, de megértjük tetteit. Vagy mégsem?

COLIN FORBES: KETTŐS VESZÉLY

I.P.C. Könyvek Kft. (2000)
Fordította: Fazekas László



Mit vonhat maga után, ha a Boden-tó német oldalán brutálisan meggyilkolnak egy brit titkos ügynököt, aki a Delta nevű neonáci szervezet után szaglászott?

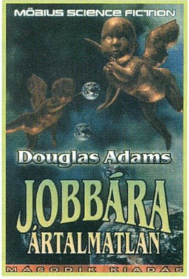
Leginkább azt, hogy újabbat küldenek helyette. Magányát enyhítendő “adnak” mellé csinos svájci ügynöknőt, akivel már a kapcsolatfelvétel is kalandos és életveszélyes. Az még nem is lenne baj, ha csak a Delta tagjai akarnák őket eltenni láb alól, de feltűnik a színen a hírhedt nemzetközi terrorista is, aki furcsa telefonhívásokat bonyolít.

Nagyjából az ügynökök tevékenységével egy időben készül útjára a Csúcstalálkozó Expressz, amely Bécsbe szállítja a brit miniszterelnököt, az amerikai és a francia elnököt, valamint a német kancellárt. Minden szép és jó mindaddig, amíg ki nem derül: merénylet készül az egyik politikus ellen. De ki a célpont? És ki a merénylő?

Tipikus kémtörténet, amelyik a nyolcvanas években játszódik. Nagy erénye, hogy bár nincs benne semmi különleges, mégis letehetetlen olvasmány.

DOUGLAS ADAMS: JOBBÁRA ÁRTALMATLAN

N&N Könyvkiadó (2000)
Fordította: Kollárik Péter



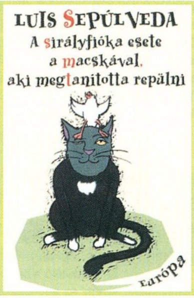
Tricia McMillan már megbánta, hogy annak idején nem ment el a földönkívüliekkel. Sebaj. Hála elhagyott táskájának, nem kapja meg a bemondói állást, ezért riportot készít a Földet megfigyelő idegenekkel, akik viszont nem emlékeznek arra, miért is kíváncsiak kicsiny bolygónkra.

Ford Prefect felkeresi az Útikalauz szerkesztőségét, amelyet időközben eladtak. Az új tulajdonos kiadja a Galaktikus útikalauz stopposoknak második, javított kiadását – egyetlen példányban. Ford szokásához híven alaposan megkeveri a dolgokat. Közben elveszti az egyik cipőjét, viszont hozzájut új főnökének hitelkártyájához.

Arthur Dent az Útikalauz egyetlen példányának birtokában még mindig keresi helyét a világban. Kicsit nehéz dolga van, hiszen a Föld elpusztult. Hosszú keresgélés után űrbalesetet szenved, miután szerencsére egy törzs befogadja. Mivel máshoz nem ért, szendvicseket készít, és jól érzi magát. Aki esetleg nem tudja, ez az egyetlen ötkötetes trilógia ötödik kötete. Csúcs.

LUIS SEPÚLVEDA: A SIRÁLYFIÓKA ESETE A MACSKÁVAL, AKI MEGTANÍTOTTA REPÜLNI

Európa Könyvkiadó (2000)
Fordította: Magyarósi Gizella



Zorbász, a kövér fekete macska a hamburgi kikötőben él. Éppen napozik gazdája teraszán, amikor lezuhan elé egy halálosan kimerült, olajjal átitatott tollú sirály, aki három dolgot kér tőle: ne egye meg “születendő” tojását, sőt, viselje gondját, míg a fióka kikel, utána pedig tanítsa meg repülni.

Zorbász mindent megígér, és elszalad tanácsot kérni közelben lakó barátaihoz. Mire visszaérnek, már csupán a madár élettelen testét, és egy kék pettyes, apró, fehér tojást találnak. Most aztán jól benne ülnek a lekvárban. Tanakodnak, mitévők legyenek, hogyan teljesítsék az ígéretet. A chilei származású szerző híres környezetvédő, több rangos irodalmi díj tulajdonosa. Ebben a könyvében olyan igazságra hívja fel figyelmünket, amelyet időnként hajlamosak vagyunk elfelejteni: “Nagyon könnyű ám a hozzánk hasonlót elfogadni és szeretni; azzal viszont, aki különbözik tőlünk, mindez igen nehéz…”.

Mesekönyv – nemcsak gyerekeknek!

- Vanda -

Glória
VTCD
DVD
82
84
88
92
2001
MC
MC-, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az új évezredben is!
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-329-132,
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu

KÖVETKEZŐ SZÁM

MILIA 2001

Idén harmadszor kerül megrendezésre a cannes-i Milia kiállítás. A PC Guru ismét ellátogat Franciaországba, hogy tudósítson a tél legnagyobb európai expóról.

NASCAR 4

A Papyrus idén is továbbfejlesztette híres autószimulátorát, a Nascart. A téma szakértői szerint ez lesz minden idők egyik legélethűbb Nascar szimulátora. A grafika mellett nagy gondot fordítottak a játék fizikájára, s ez igencsak előnyére vált a játéknak.

SETTLERS 4

Az utolsó hivatalos adat szerint a Settlers 4 magyarországi megjelenése március 1. A pletykák szerint a játék teljesen magyar nyelven fog megjelenni. Most már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy a kovács kard helyett ismét sonkákat gyárt-e?

NBA 2001

Az EA Sports évente megjelenő kosárlabda-szimulátora lekéste ugyan a karácsonyi őrületet, de ez nem hisszük, hogy sokat rontana az eladási statisztikákon. A minőség maradt a régi, nehezen tudjuk elképzelni, hogy ezen a téren valaki meg tudná szorítani az EA-t.

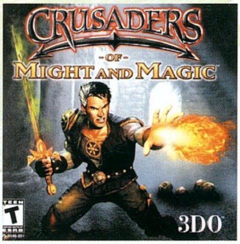
UNDYING

Szintén az EA védőszárnyai alatt jön ki a Clive Baker könyvén alapuló horrorjáték, az Undying. Kíváncsiak vagyunk, hogy az Alice és a NOLF után ez az FPS milyen meglepetésekkel tud szolgálni.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN: CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

A Heroes sorozat sikeréből kiindulva úgy gondoltuk, hogy szívesen látnátok fantasy-akciójátékot ebben a világban. A játék a Tomb Raiderben bevált hátsó nézőpontot használja. A stílust tekintve a szerepjáték keveredik az akcióval, de aki kicsit is belemerült már a játékba, az tudja jól, hogy a fő hangsúly az élőhalottak lekaszabolásán van. A házilag fejlesztett engine nem nyújt Quake 3 minőségű képet, de a célnak éppen megfelel.

Gépigény: Pentium 166, 32 MB winchester, 200 MB winchester



A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. MÁRCIUS 30-ÁN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea
Laptervezés és layout:
LABEL FUTURA EXTRAVAGANZA
FORRAI ÉS TSA BT.
EMAIL AND COMMENTS: NEXUS@PHILOSLABS.COM

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 22439/hó
2001. januári szám eladott példányszáma: 26130
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SAMSUNG
ELECTRONICS
Egyenesen tökéletes.
Samsung DynaFlat és NaturalFlat síkképcsöves monitorok – egyedülálló választék az egyenes megoldások kedvelőinek.
Ha Ön is úgy érzi a domború formák kora lejárt, ha Önnek csak a tökéletes a megfelelő, ha nem hajlandó kompromisszumokra és kifogástalan minőséget keres, tudjuk a választ: a világ legnagyobb monitorgyárában a legkorszerűbb technológiával készült Samsung DynaFlat és NaturalFlat monitorok egyedülálló síkképcsövükkel és szemetgyönyörködtető megjelenésükkel könnyítik meg munkáját, akár munkahelyén, akár otthoni felhasználóként ül a számítógéphez.
Vessen rájuk egy pillantást.
A többi magától jön...
SyncMaster 1200NF
SyncMaster 900NF
SyncMaster 700NF
SyncMaster 900IFT
SyncMaster 700IFT
SyncMaster 753DF
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

m&m's
BRAND
AZ ELTŰNT KÉPLETEK
MÁRCIUSTÓL A BOLTOKBAN
Szinkronizált!
JoWooD
Productions
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY